Nintendo®

LIVRO ILUSTRADO





Caro Gamemaníaco,

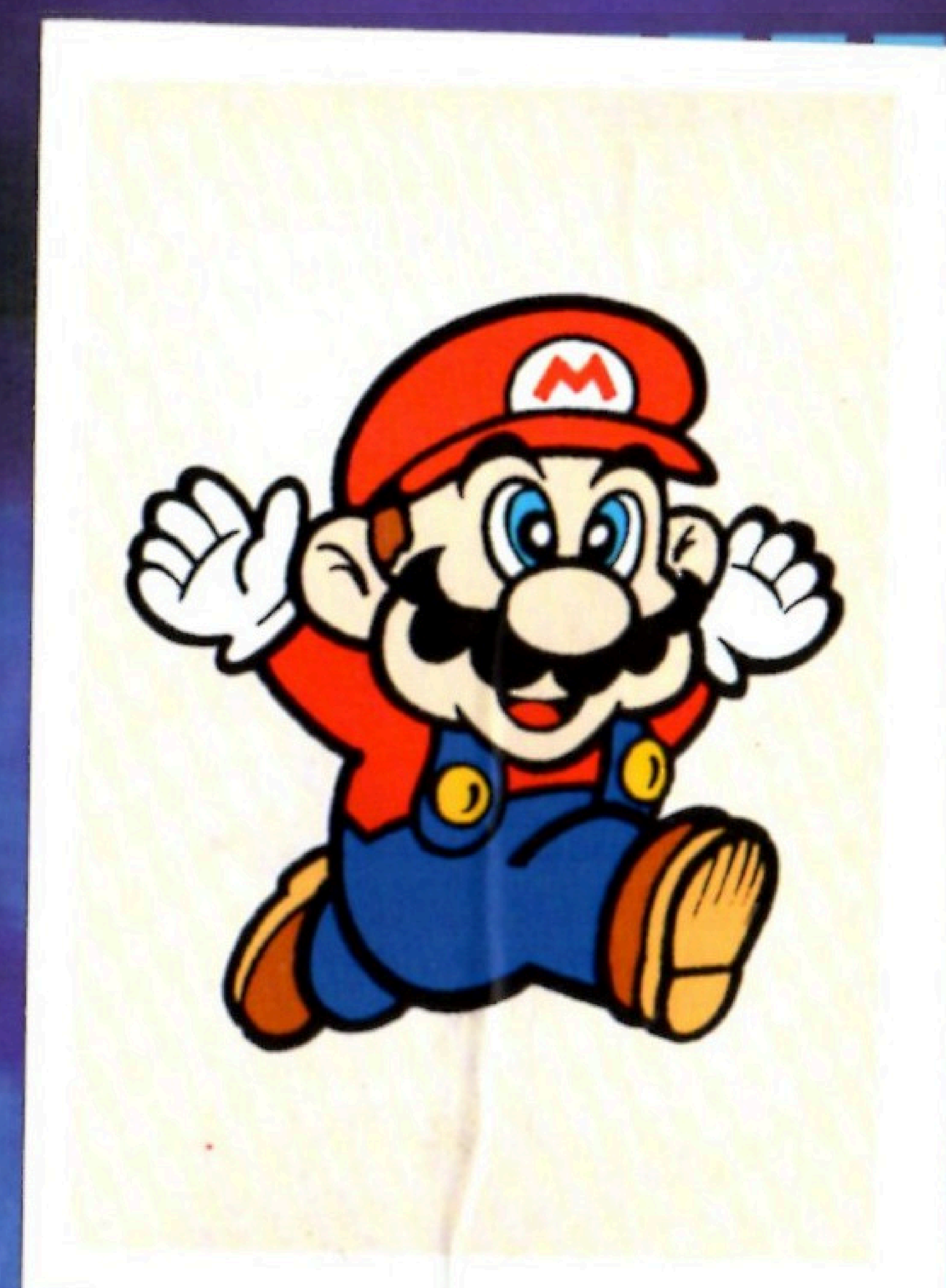
Este Livro Ilustrado vem pra arrebentar porque tem tudo o que você quer saber sobre o Super NES, sobre o Game Boy e até sobre o mais recente Nintendo 64. As páginas quentíssimas de Hot Tips são exclusivamente dedicadas às superdicas. É isso mesmo! Você vai ficar sabendo como se dar bem nos lances mais difíceis. E não pára por aí! Os cromos trazem os momentos mais emocionantes, com dicas pra você alcançar um número bem maior de pontos. Este Livro está demais! Não perca esta jogada e divirta-se a valer!

Os editores

96 FG 10 131

LINHA DO TEMPO

MARIO MUDOU MUITO DESDE O TEMPO EM QUE AINDA ERA O JUMPMAN, EM DONKEY KONG. O ENCANADOR QUE SE TORNOU O MASCOTE DA NINTENDO ESTÁ CRESCENDO. COM ELE AUMENTARAM OS DESAFIOS, A INTERATIVIDADE E A LIBERDADE DO MARIO NA TELA. ACOMPANHE O SEU CRESCIMENTO E VEJA POR QUE ESTE GAME FAZ O MAIOR SUCESSO ENTRE A GALERA E É O MAIS JOGADO DE TODOS OS TEMPOS.



Mario faz sua primeira aparição.

Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars para Super NES.





Super Mario 64 em 3 dimensões.

PRESS START

Super Mario 64™

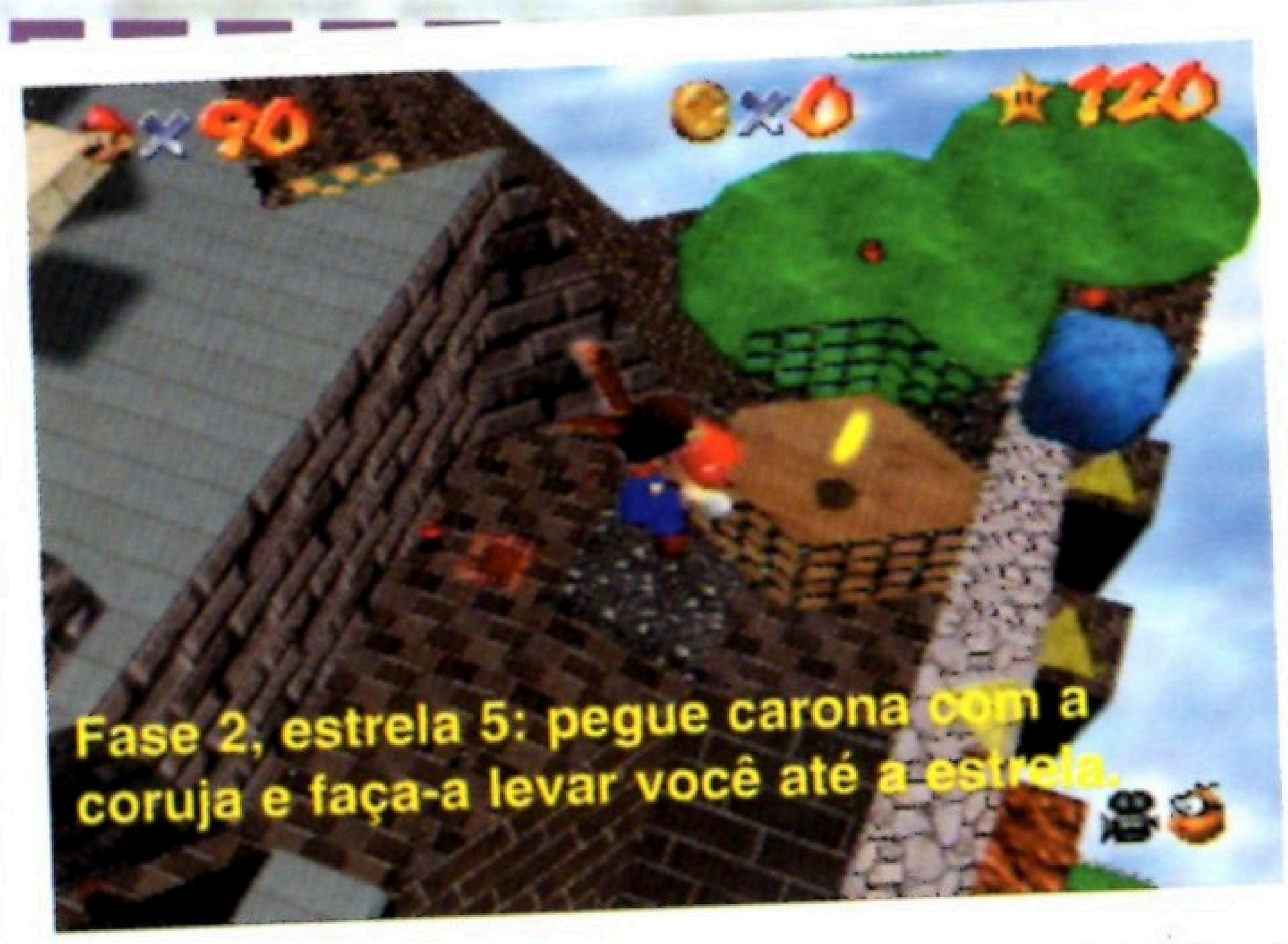

Rode o Bowser e jogue-o em uma das bombas. Here we go!

Super Mario 64 é o mais fantástico jogo de todos os tempos. Desta vez Mario está completamente livre na tela. Ele pode gritar, correr, saltar, engatinhar... e tudo o mais que você descobrir pelo fantástico mundo tridimensional. Vai ser tão divertido passear e brincar com Mario que você vai acabar esquecendo que está jogando.


Fase 4, estrela 2: leve esse pingüinzinho chorão até a sua mãe, que está na parte de baixo da montanha.


Fase 8, estrela 4: toque no topo de cada um dos quatro pilares e o topo da pirâmide abrirá. Voe até lá dentro...

... e uma gaiola levará você até o chefe de 2 punhos.


Fase 2, estrela 5: pegue carona com a coruja e faça-a levar você até a estrela.


Fase 9, estrela 2: acerte a seqüência dos baús e pegue a estrela que aparecerá perto do redemoinho.


Fase 10, estrela 1: ande ao lado do pingüim para não levar um assoprão do boneco de neve.



Fase 13, estrela 6: com o Mario grande dê uma sentada na piscina que está no topo da montanha e...

...entre dentro do buraco com o Mario pequeno.



Fase 15, estrela 2: usando os tapetes voadores, leve Mario até o topo do castelo.

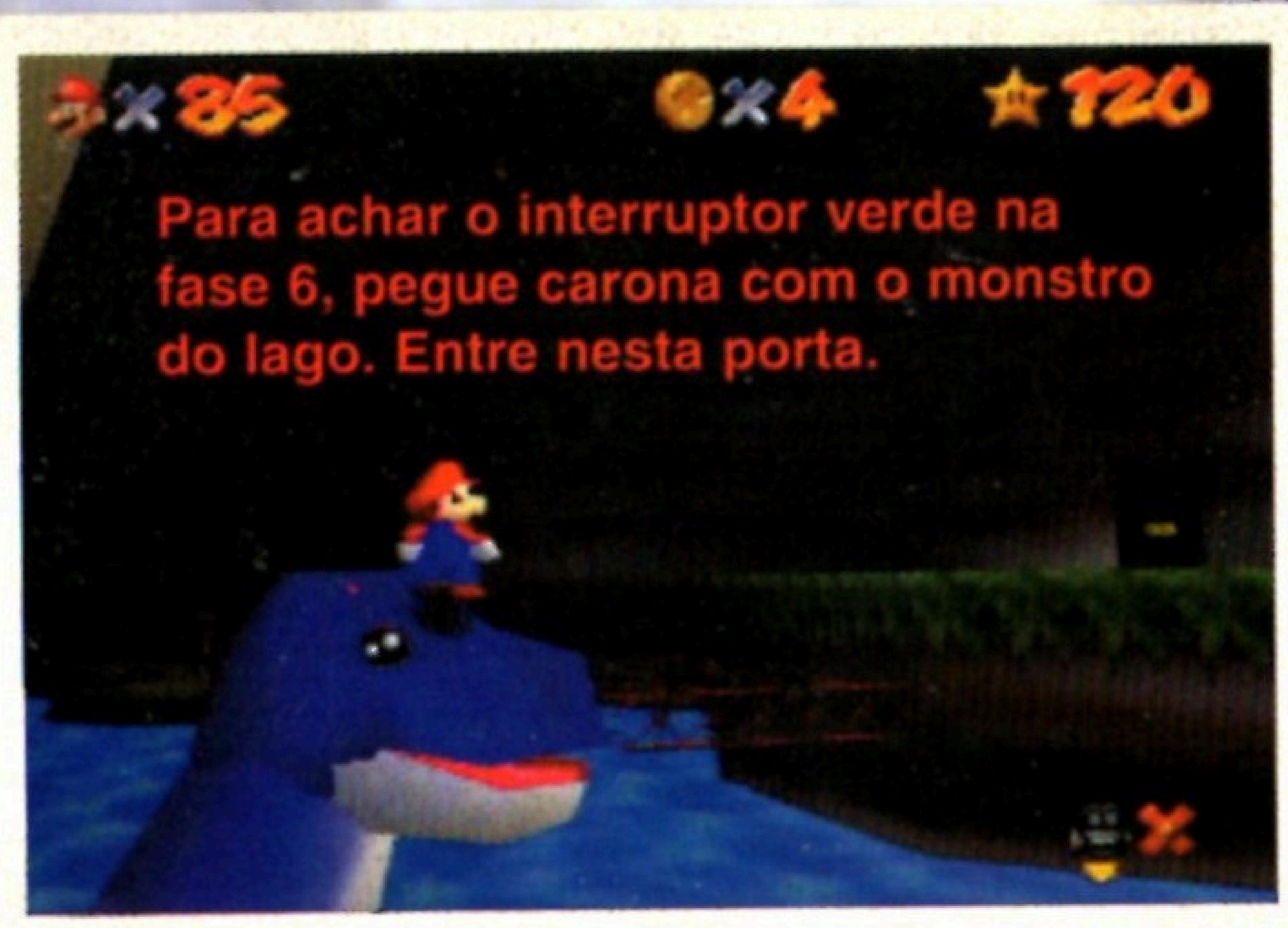


Interruptor vermelho: após pegar 10 estrelas, olhe para a origem do facho de luz no hall principal.



Neste escorregador que se localiza dentro do vitral da princesa, chegue até o final em menos de 21 segundos...

...para ganhar uma estrela secreta.

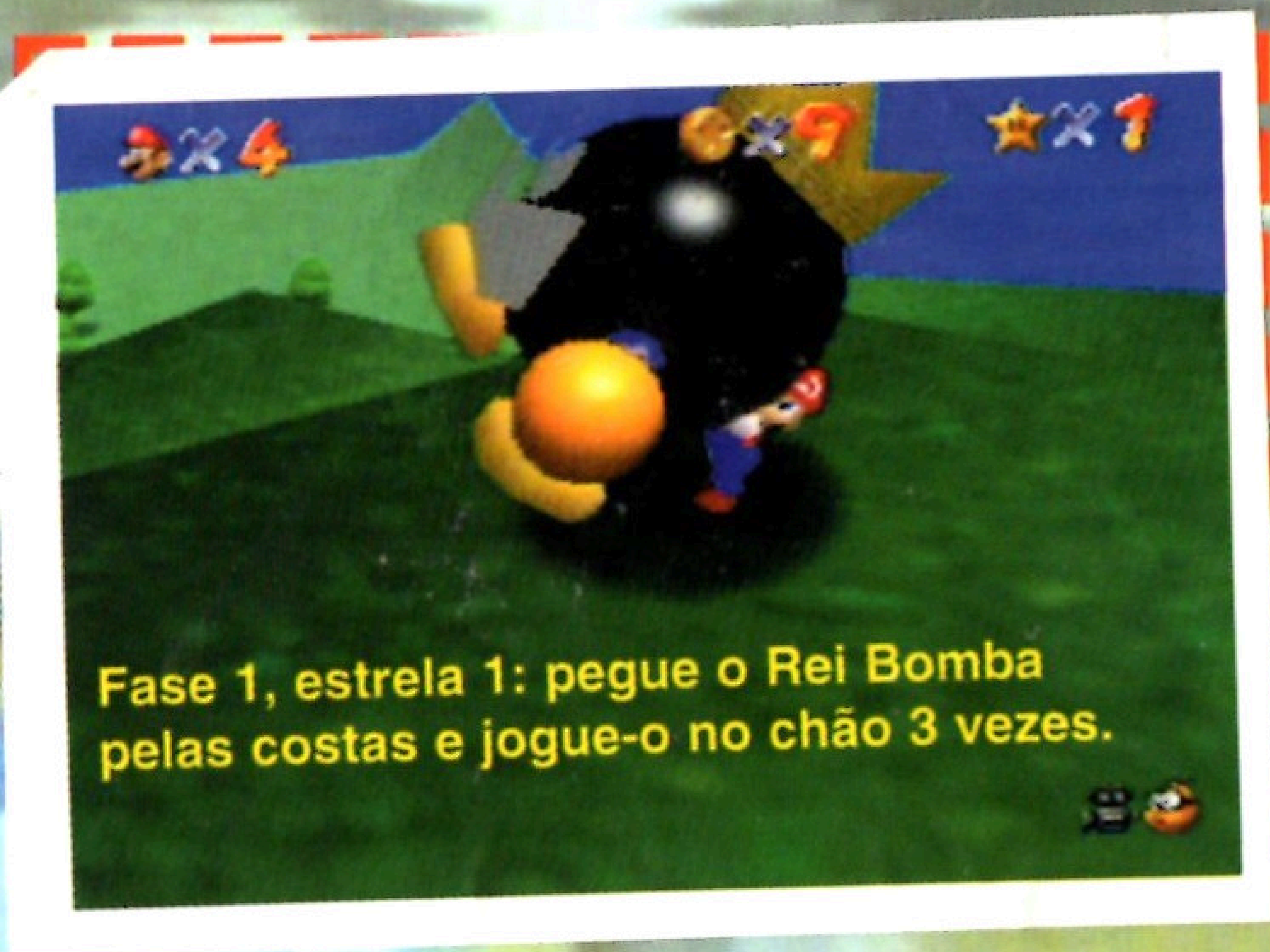


Para achar o interruptor verde na fase 6, pegue carona com o monstro do lago. Entre nesta porta.



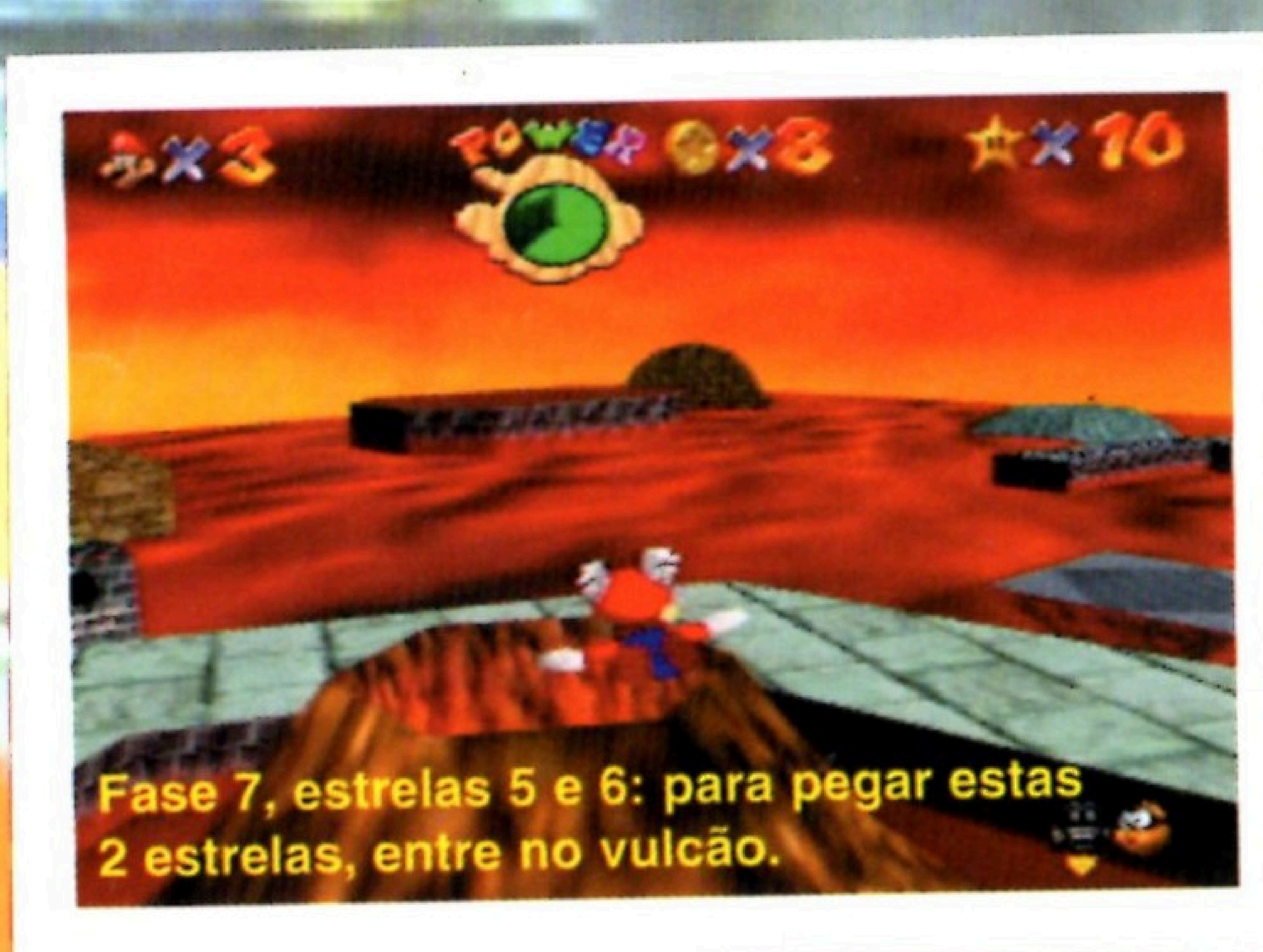
Fase 5, estrela 5: após derrotar o fantasma, pule até alcançar a estrela.

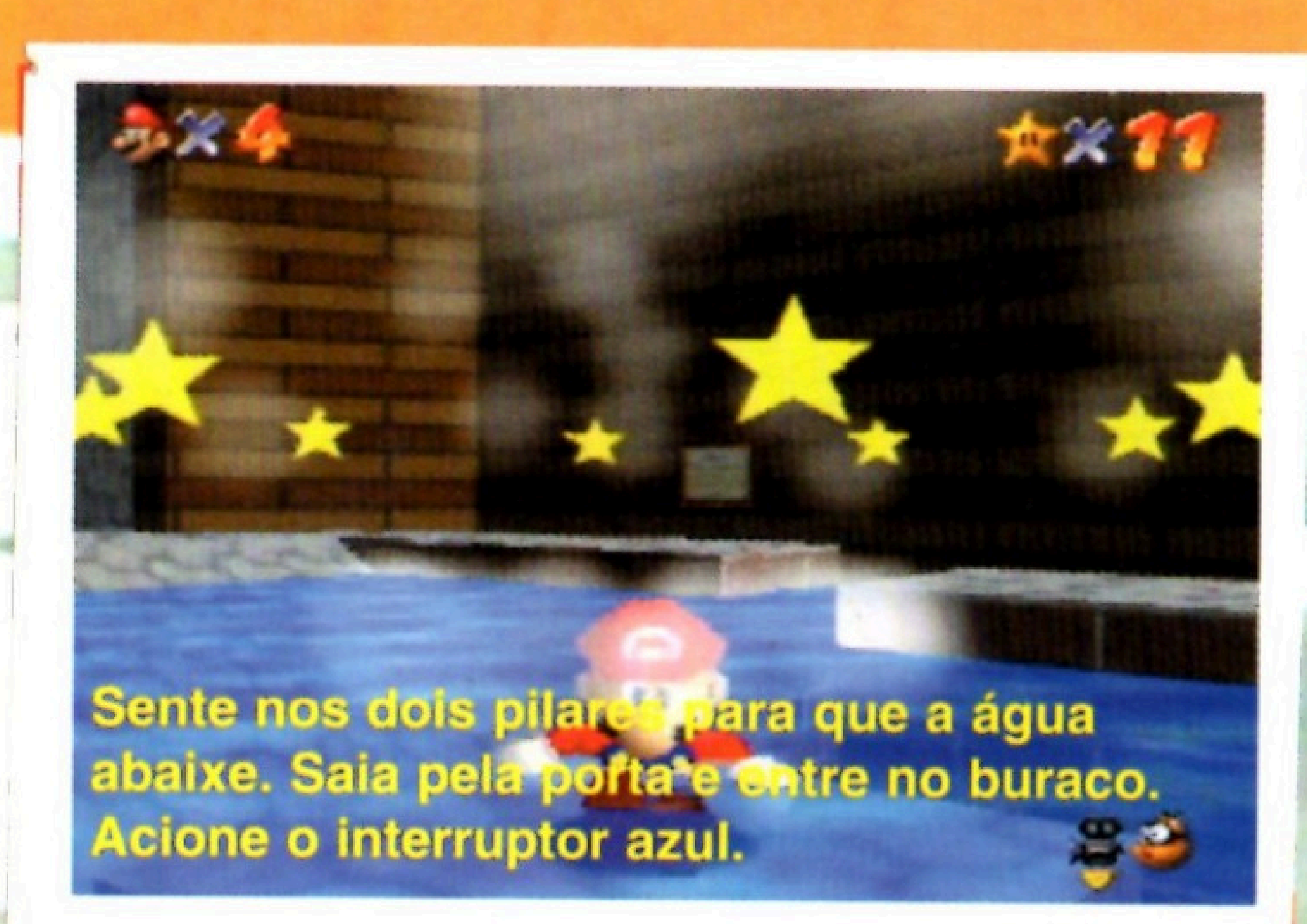



Fase 1, estrela 1: pegue o Rei Bomba pelas costas e jogue-o no chão 3 vezes.


Fase 2, estrela 1: atraia o chefe para perto de você. Desvie do seu ataque e pule 3 vezes nas suas costas.


Fase 3, estrela 2: pegue a estrela que está presa no rabo da moréia. Cuidado, não encoste nela!


Fase 7, estrelas 5 e 6: para pegar estas 2 estrelas, entre no vulcão.

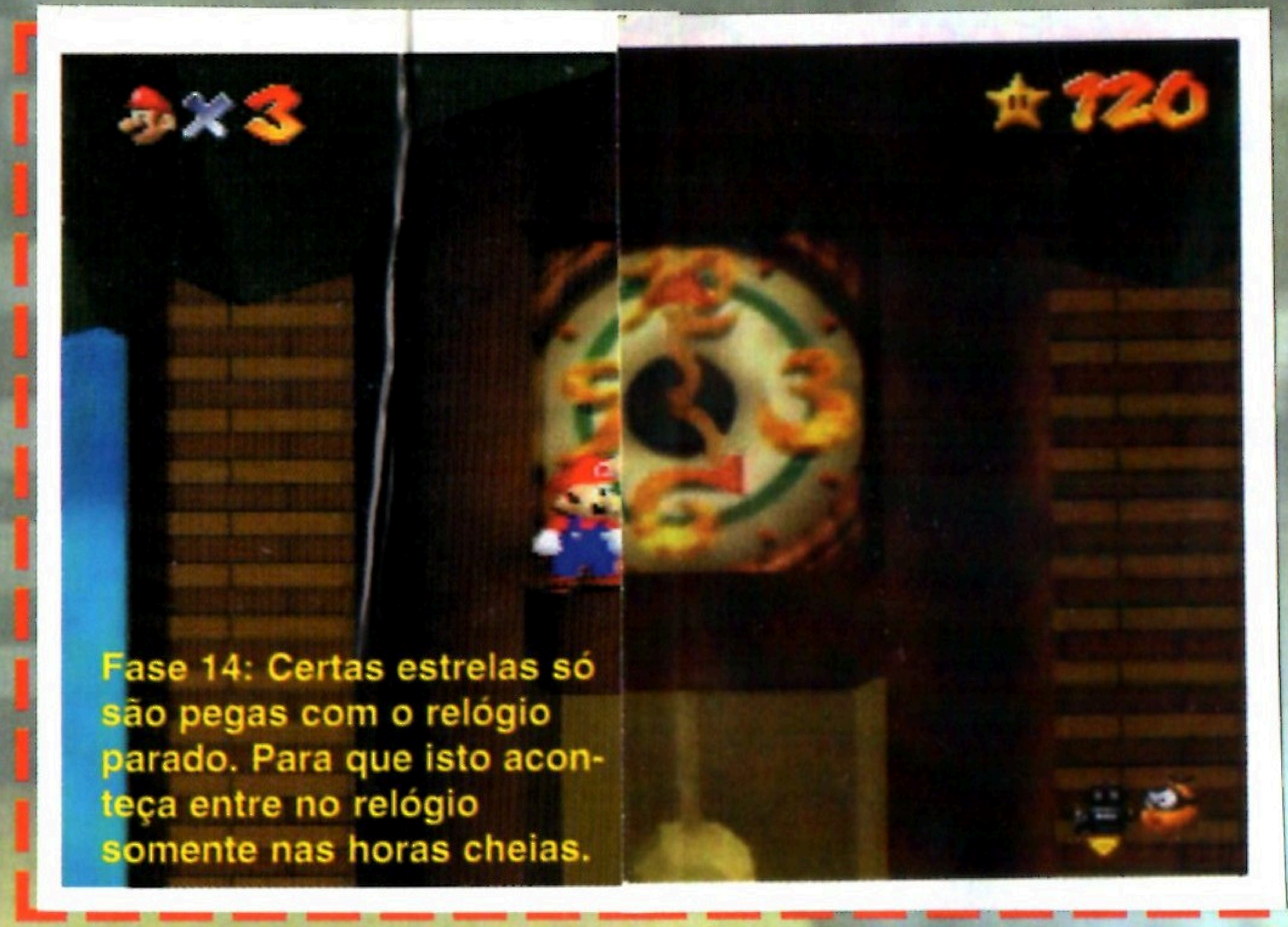

Sente nos dois pilares para que a água abaixe. Saia pela porta e entre no buraco. Acione o interruptor azul.


Fase 11, estrelas 5 e 6: faça o Mario conversar com a bomba e o canhão será ativado. Mire...

...e jogue o Mario para dentro da grade.

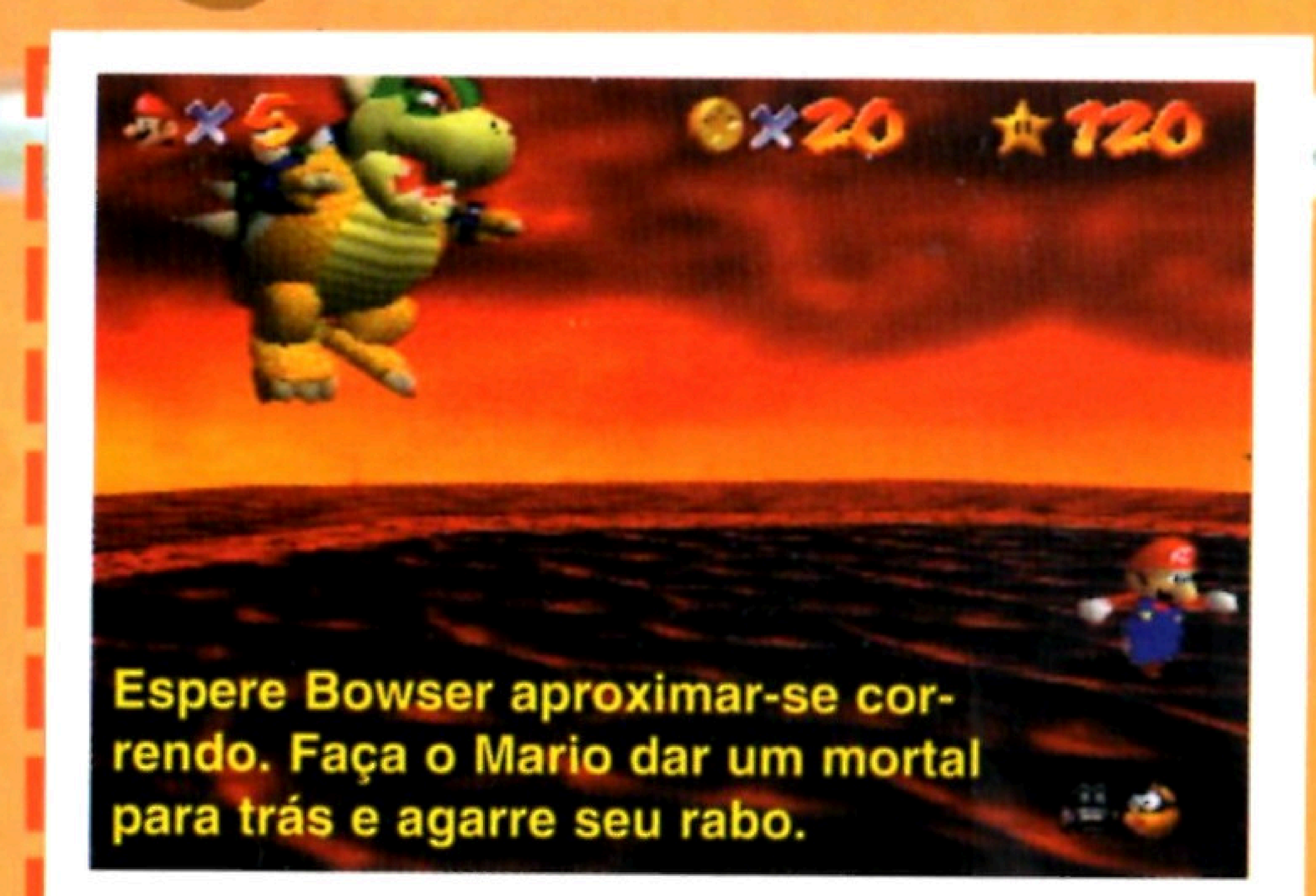


Fase 2, estrela 2: agarre o macaco. Ele libertará a estrela da gaiola.



Fase 14: Certas estrelas só são pegas com o relógio parado. Para que isto aconteça entre no relógio somente nas horas cheias.





Espere Bowser aproximar-se correndo. Faça o Mario dar um mortal para trás e agarre seu rabo.



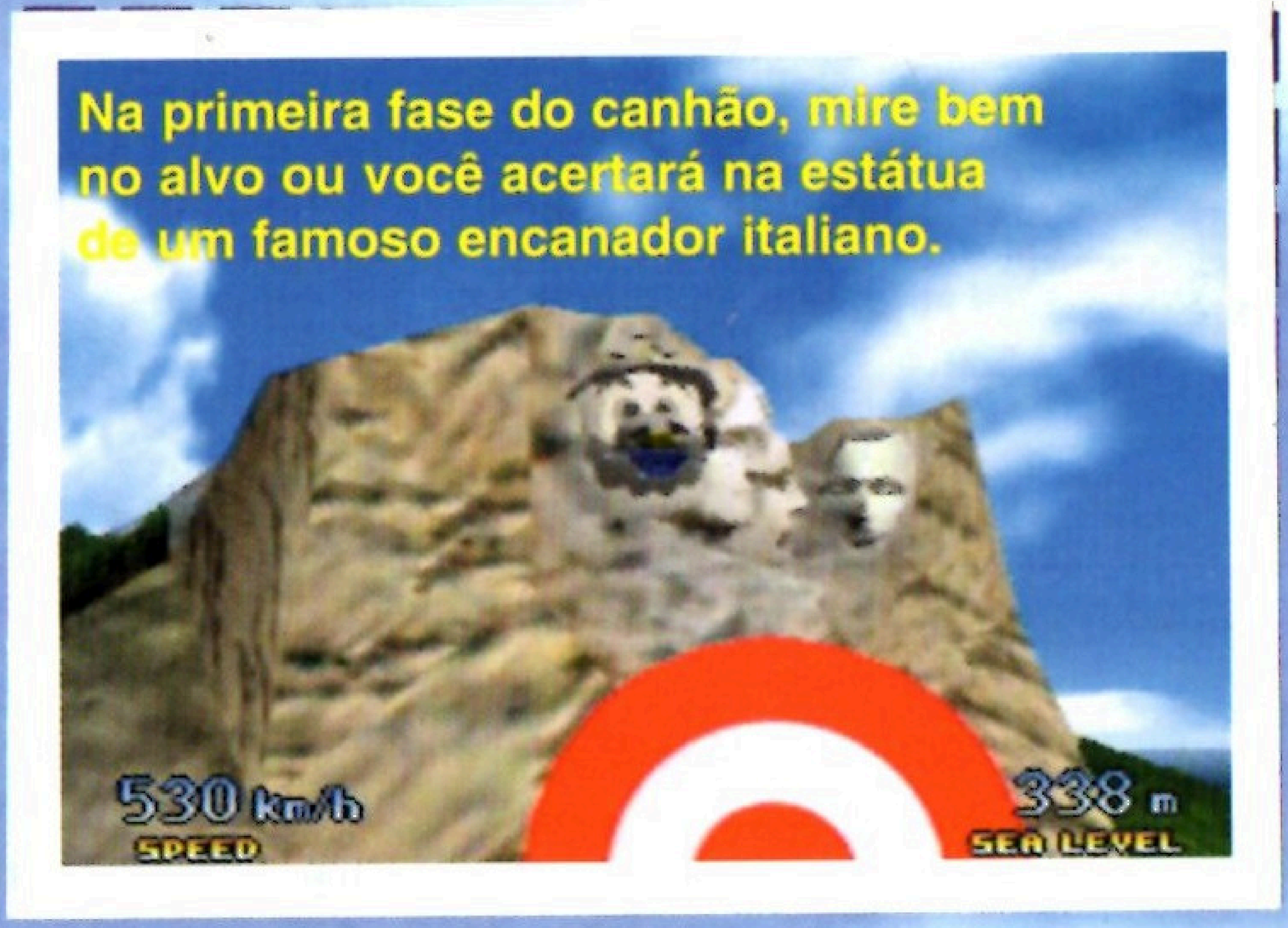
No último confronto, acerte Bowser 3 vezes nas bombas.

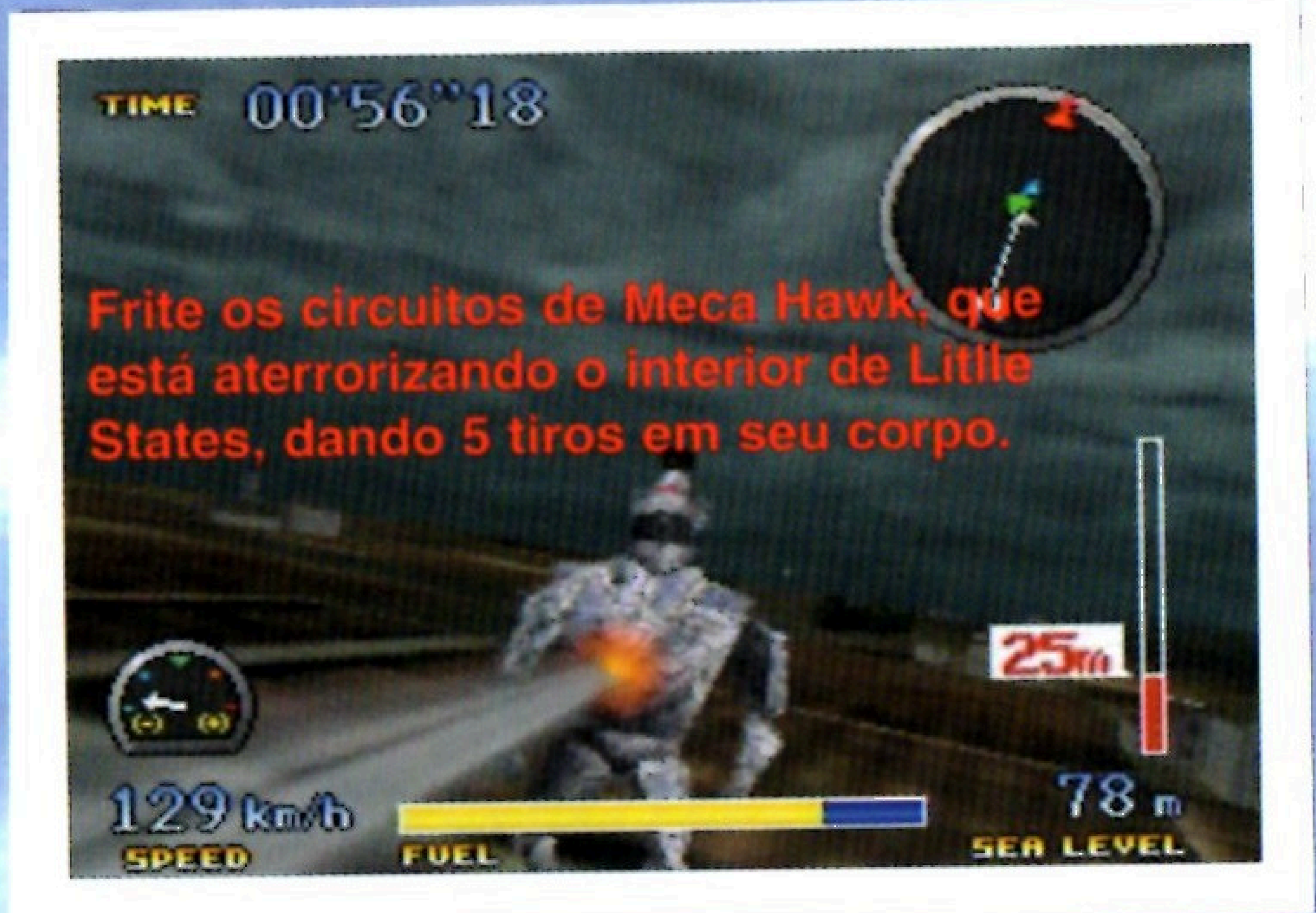


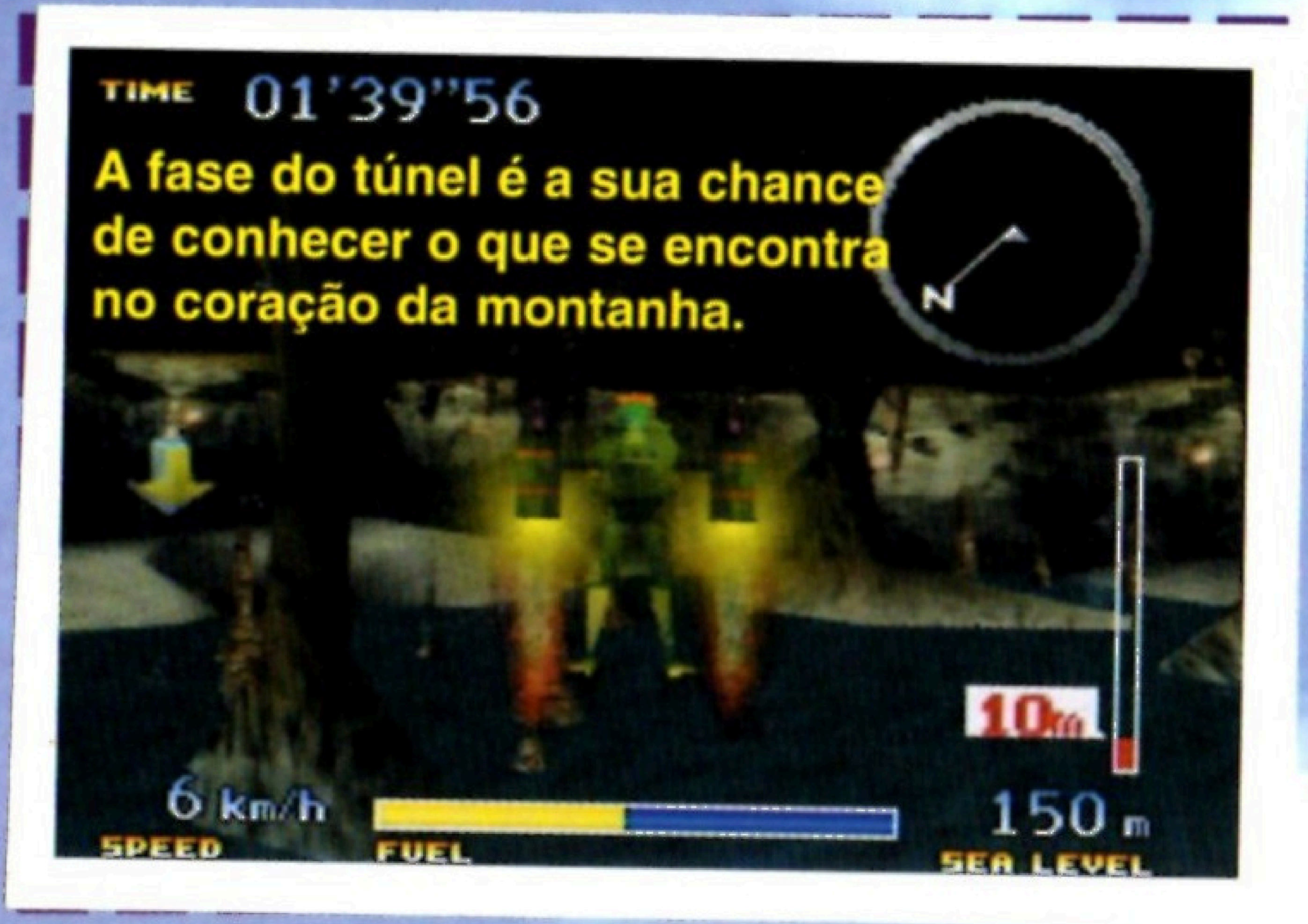
Após pegar 15 estrelas, agarre o coelho que está fugindo no subterrâneo.

PILOTWINGS 64™

Goose, Kiwi, Lark, Ibis, Howk e Robin adoram voar, fazer piruetas, dar cambalhotas e brincar de liberdade. Nessa adaptação de Super NES eles pintam o 7 no ar e ajudam você a se tornar um ás na aviação. Agora sim!!! Desta vez você vai se divertir mesmo! É só escolher entre seis veículos e... viajar.









Jumble Hopper



Canhão

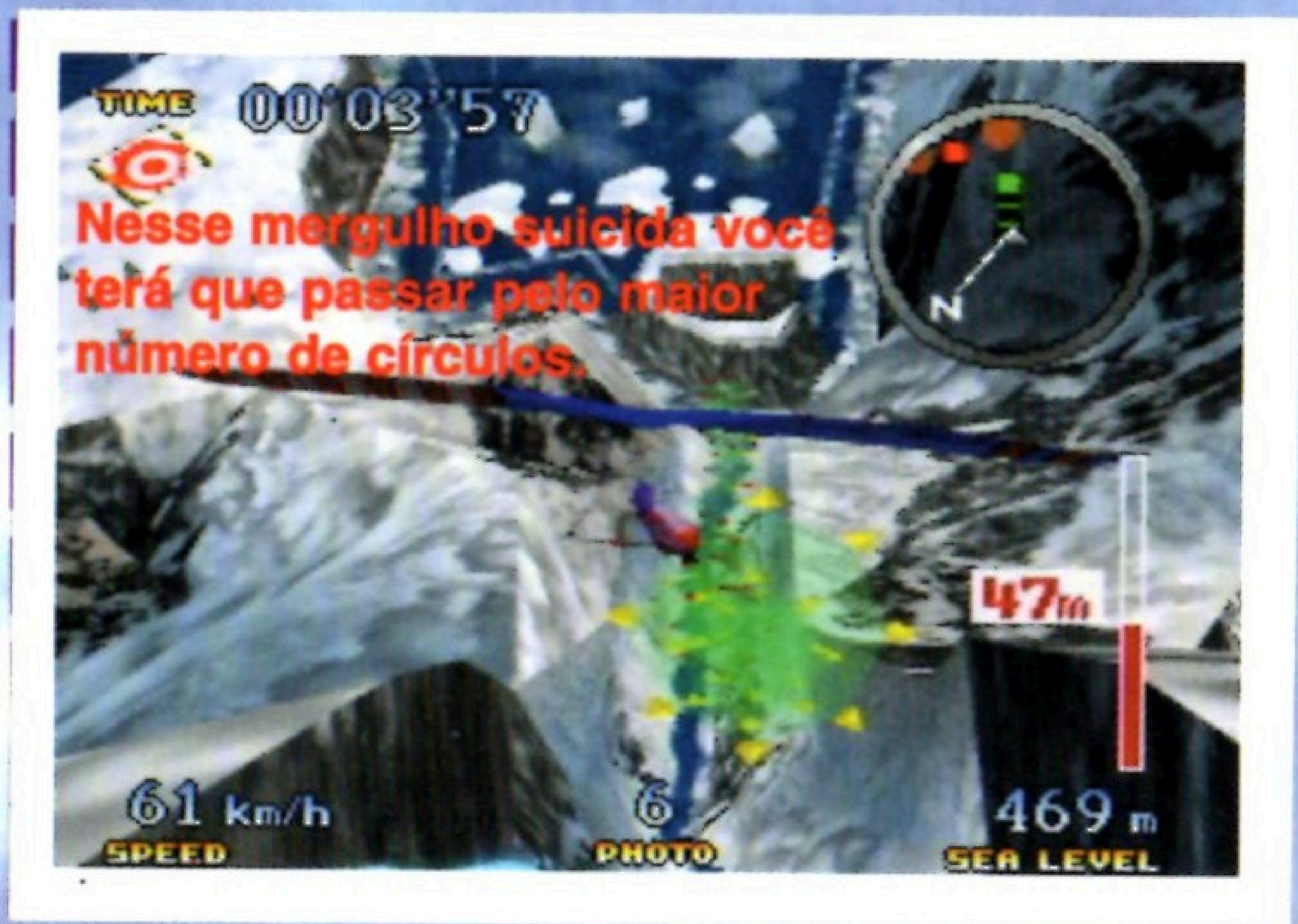




Pára-quedas




Aprecie as paisagens de Pilotwings 64 com Birdman.


Nesse mergulho suicida você terá que passar pelo maior número de círculos.

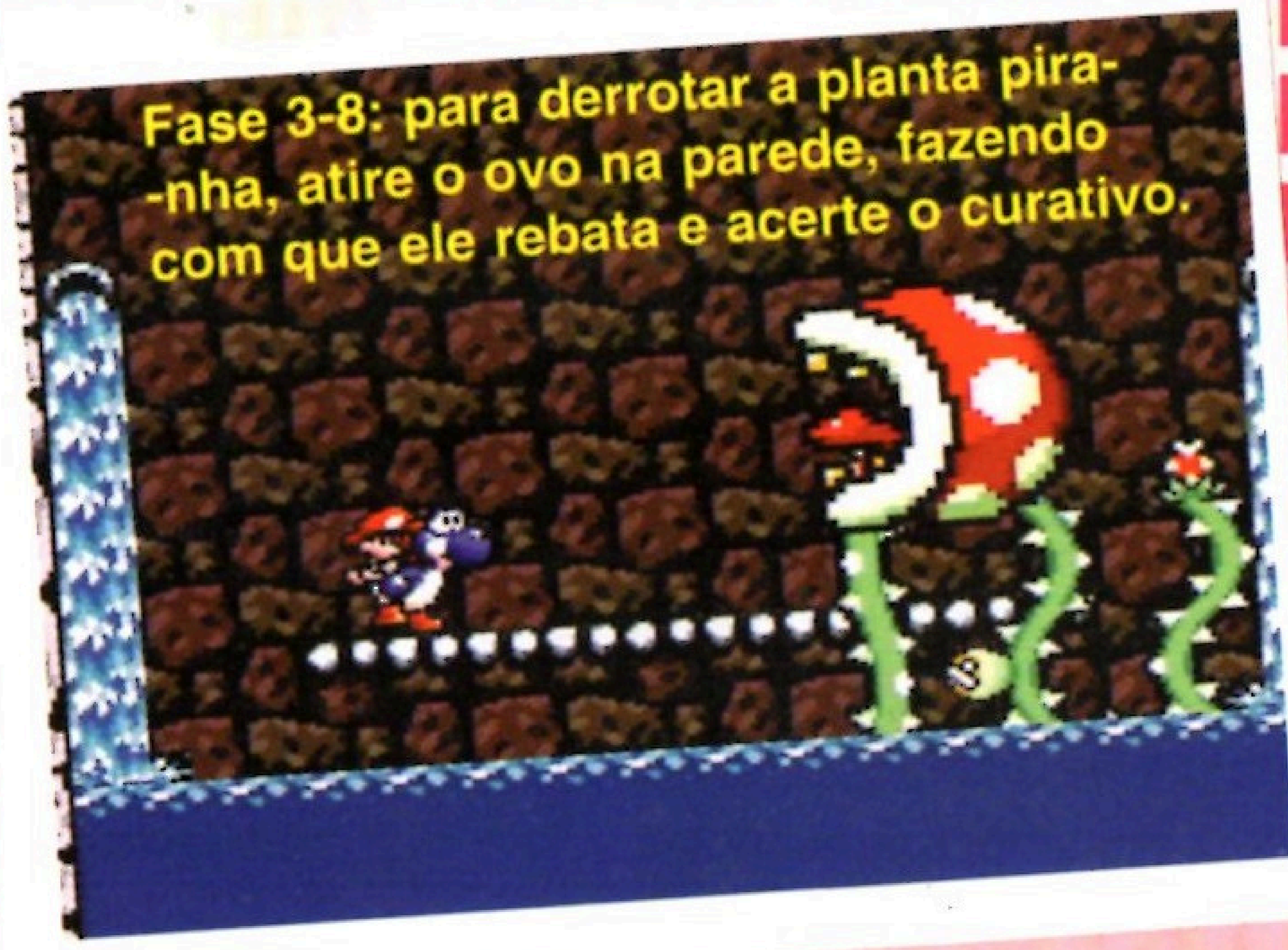

Cuidado para não perder a sua foto do lançamento do ônibus espacial.


É preciso muita habilidade para vencer a prova dos alvos no Grand Canyon à noite.


Acerte a sua posição nas formações antes de pousar com o pára-quedas.

SUPER MARIO WORLD 2 ® YOSHI'S ISLAND ™

Os Yoshi's acabam de ganhar um peso nas costas: é o bebê Mario. O pequeno Mario caiu de sua cegonha e está completamente desprotegido, pode ser atacado a qualquer momento pelos Koopas. Só os Yoshis poderão levá-lo de volta para casa!


Fase 3-8: para derrotar a planta piranha, atire o ovo na parede, fazendo com que ele rebata e acerte o curativo.


Fase 4-8: Acerte 4 ovos na cabeça da tartaruga para que ela caia. Aproveite e dê o golpe do Yoshi em sua barriga.


Fase 5-8: quando o corvo estiver do lado oposto ao do Yoshi, seja rápido e dê um golpe no poste.


Fase 1-7: No final da fase você encontrará uma tora na diagonal. Suba na ponta dela e salte. Uma passagem secreta aparecerá.

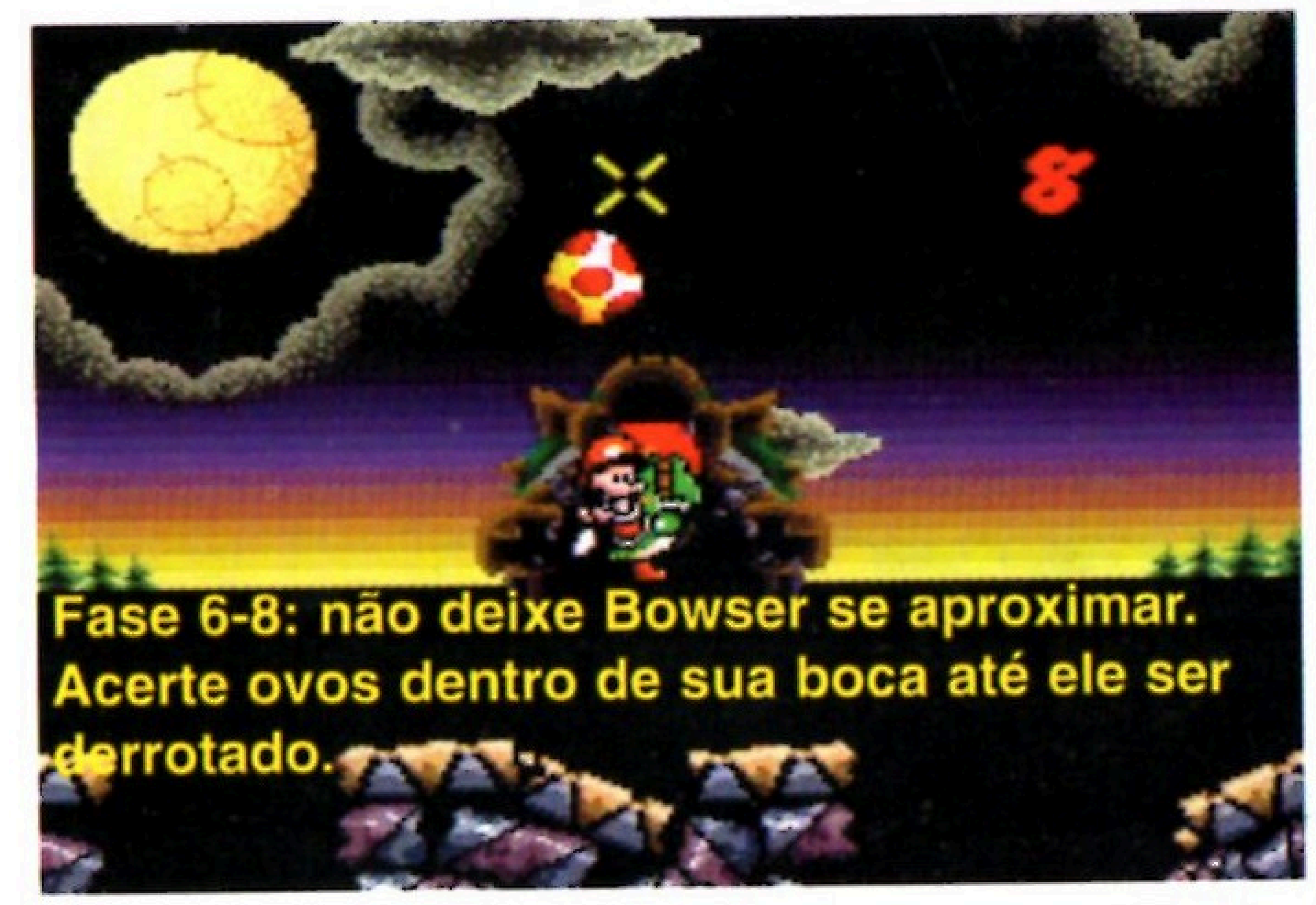

Fase 2-4: atire o ovo entre as duas setas para acertar a nuvem e encontrar a chave.




Fase 5-8: acerte ovos consecutivos no coração do chefe lesma. Só assim ele será derrotado.



Fase 6-8: pule e dê sentadas no chão fazendo ondas para destruir o Baby Bowser.



Fase 6-8: não deixe Bowser se aproximar. Acerte ovos dentro de sua boca até ele ser derrotado.

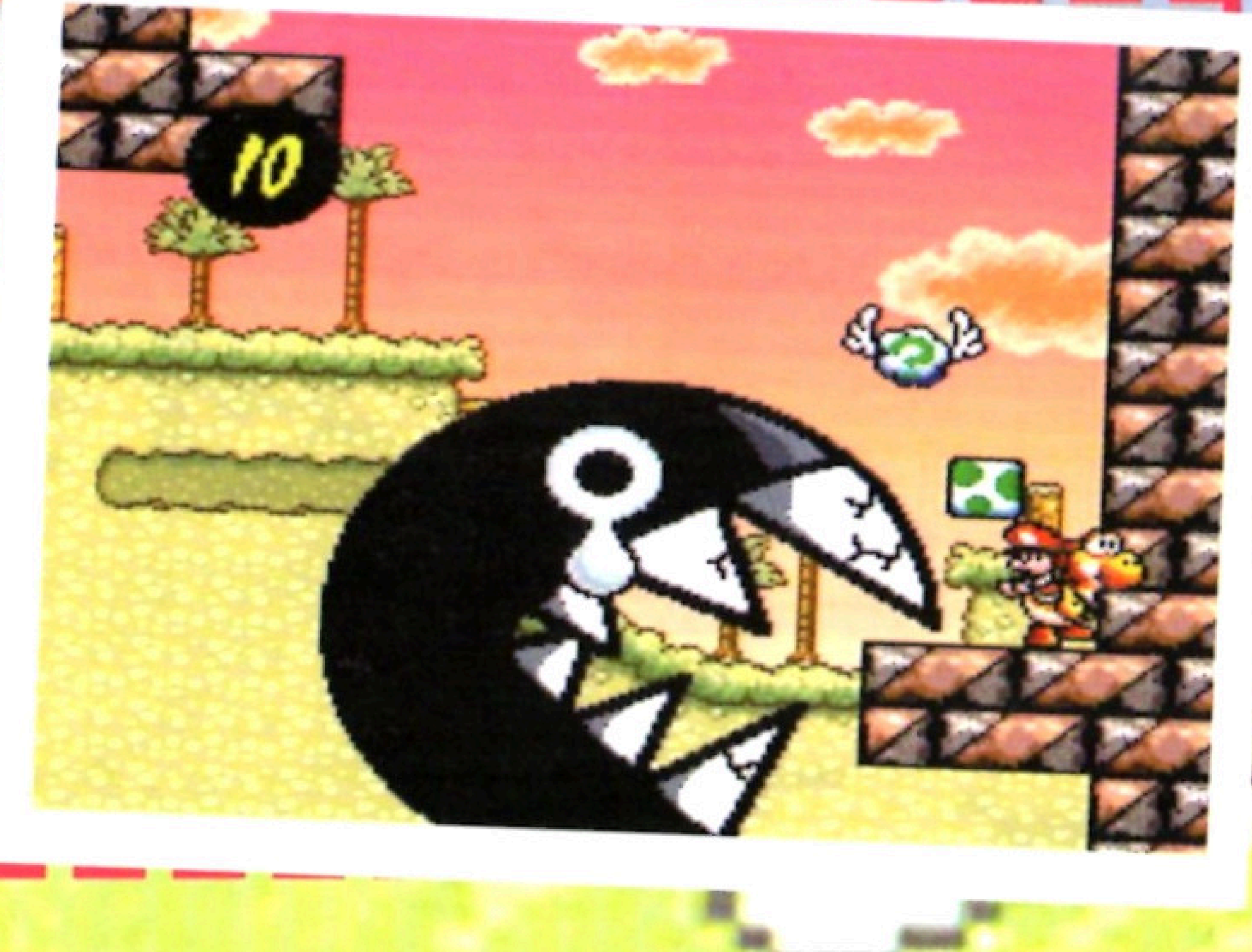


Fase 4-4: pegue as chaves que estão nas quatro portas dos cantos para abrir caminho até o chefe.



Fase 2-6: quando chegar nesta parte atire um ovo para cima até cair uma bola com uma seta para cima. Use-a para chegar...

...no topo da tela e encontrar sementes de melancia e jogar contra "Bandit".





SUPER MARIO RPG LEGEND OF THE SEVEN STARS TM*



Use esta senha no Sunken Ship para abrir a porta e enfrentar o rei Calamari.

Ação, RPG, aventura e muita diversão aguardam aqueles que entrarem no fascinante mundo de Super Mario RPG: The Legend of the Seven Stars. Nesse jogo, Mario conta com a ajuda da Princesa Toadstool, Malow e até o Bowser para resgatar as 7 estrelas do diabólico Smithy e restaurar a paz no Reino dos Cogumelos.


Compre o item Cricket Pie em Mushroom Kingdom e entregue-o...

...ao Frogfucius em Tadpole Pond, para conseguir passar para Star Hill.


Para abrir a porta, segure o portão "Y" e arrombe-a ao mesmo tempo que Snift.


Neste primeiro desafio, Mario terá que acertar a corrente para mandar Bowser direto para o chão.



Para achar esta bandeira, fique entre as letras "O" e "A" em Yo'ster Isle e aperte o botão "A".



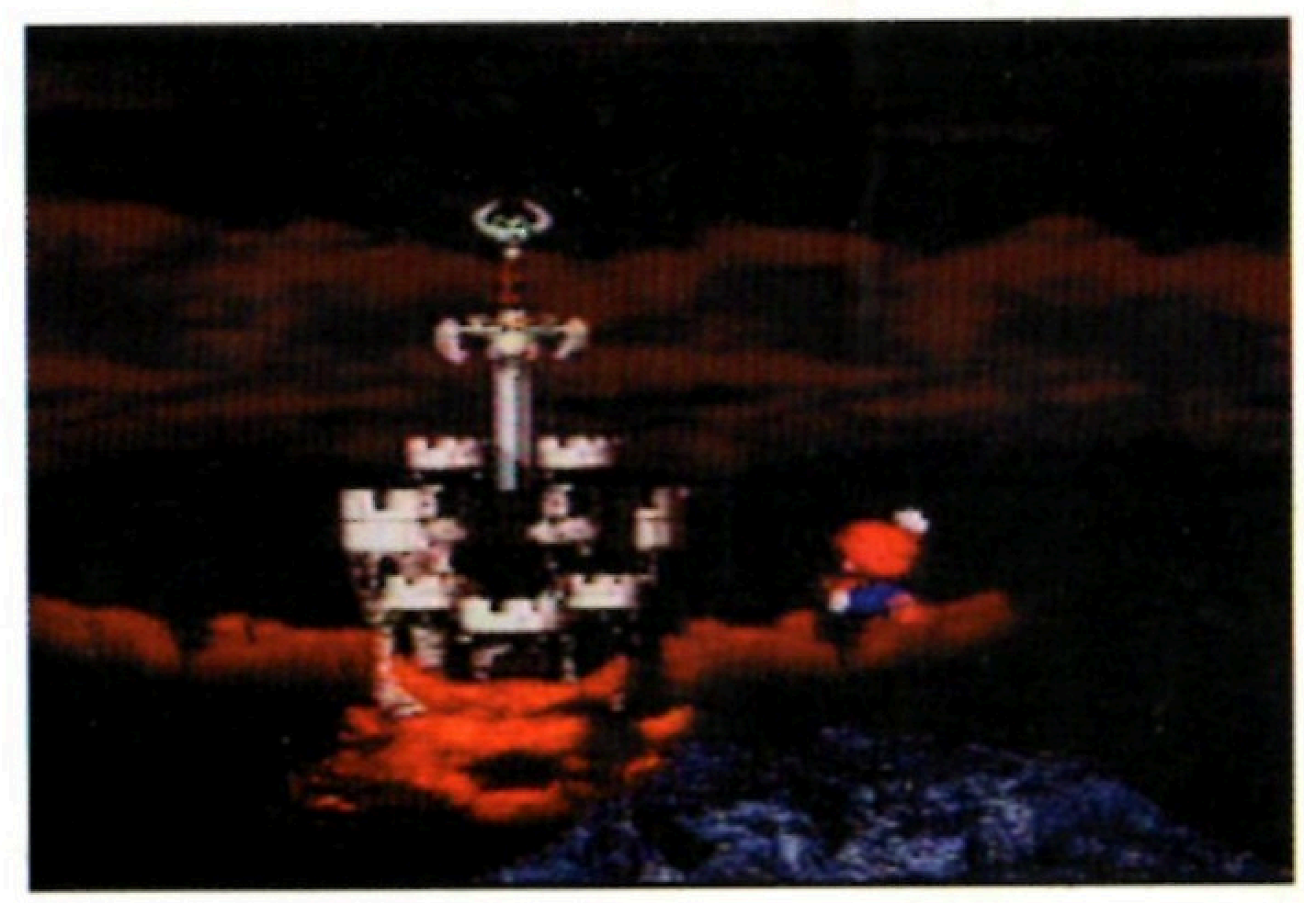
Para encontrar Link, do game "A Lenda de Zelda", durma no hotel de Rose Town.



Encontre a semente em Bean Valley e o fertilizante em Nimbus Land. Depois, entregue-os ao jardineiro em Rosetown.



Passe pela porta selada de Monstro Town com o item Shiny Stone de Moleville, e enfrente Culex, da série Final Fantasy.





Fale com este garoto que está no hotel de Mushroom Kingdom até ele vender o Game Boy por 500 moedas.





Nesse desafio de puzzle, em Bowser's Keep, chute uma bola sobre a outra em direção ao espaço vazio até restar uma.

SUPER MARIO KART®™

Com opções como Battle Mode sua casa vai virar um Kartódromo. Os pneus vão cantar nas curvas e você vai ter que se virar para não derrapar e vencer os adversários nos mais variados circuitos. Escolha logo o carro mais transado e faça o motor roncar. Acelere!!!

Battle Mode



Special



Shrink



Ovo

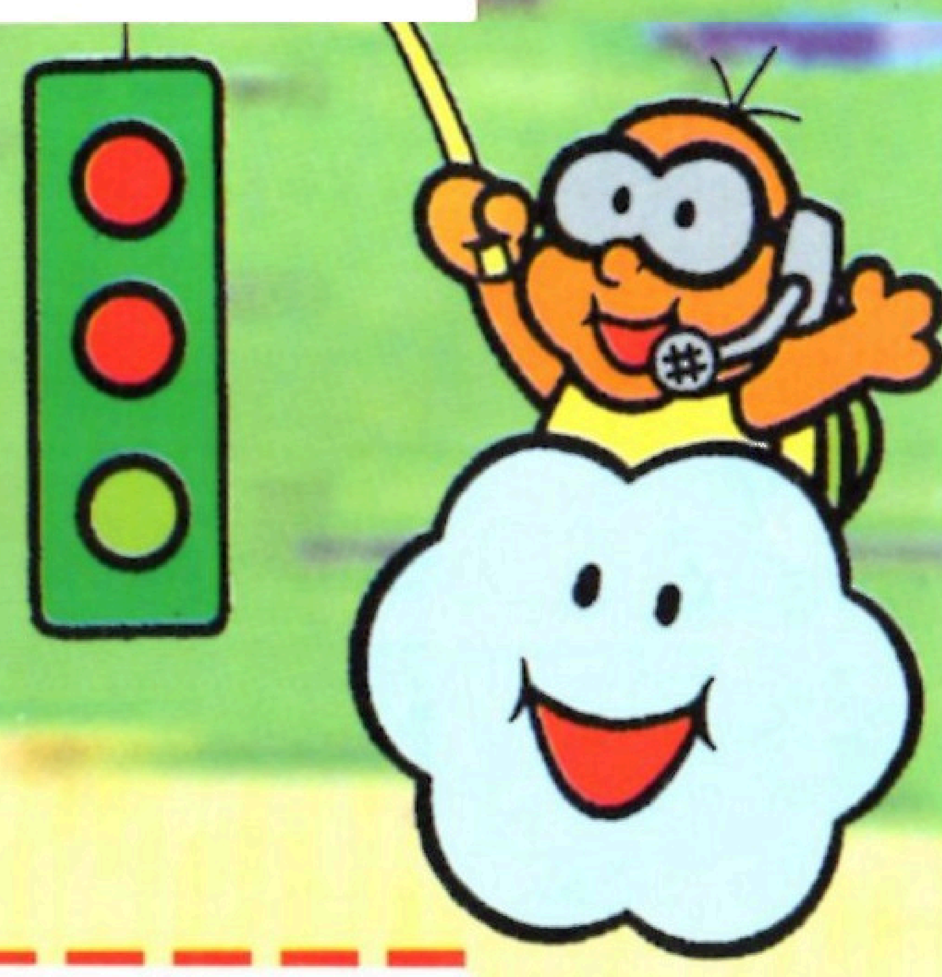


Continue



Se você chegar em 3 colocações iguais consecutivamente, ganhará 1 continue.

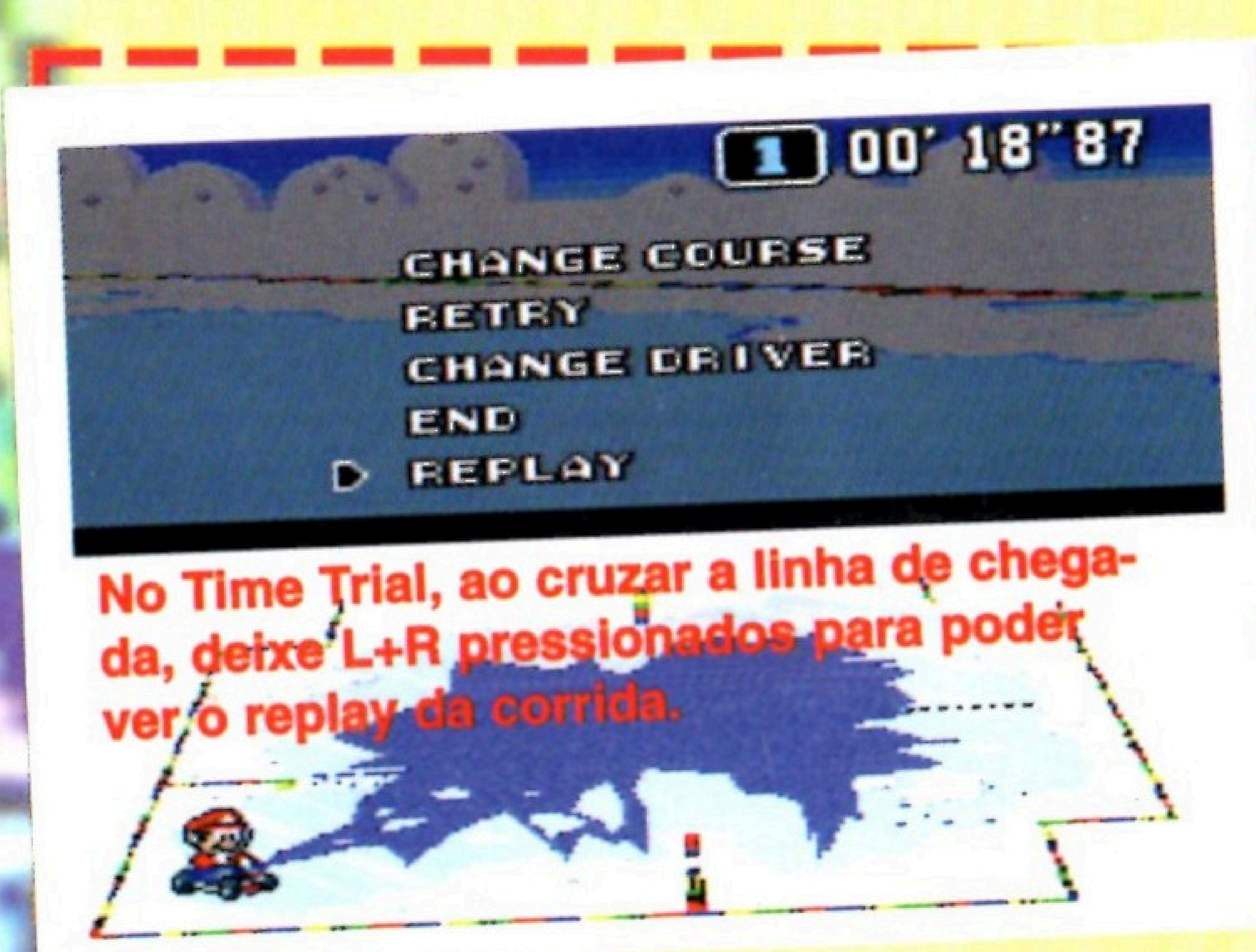








Replay



No Time Trial, ao cruzar a linha de chegada, deixe L+R pressionados para poder ver o replay da corrida.

Match Race



No match race, dispute a 1ª posição da corrida com um colega.

Super Mario All-Stars™

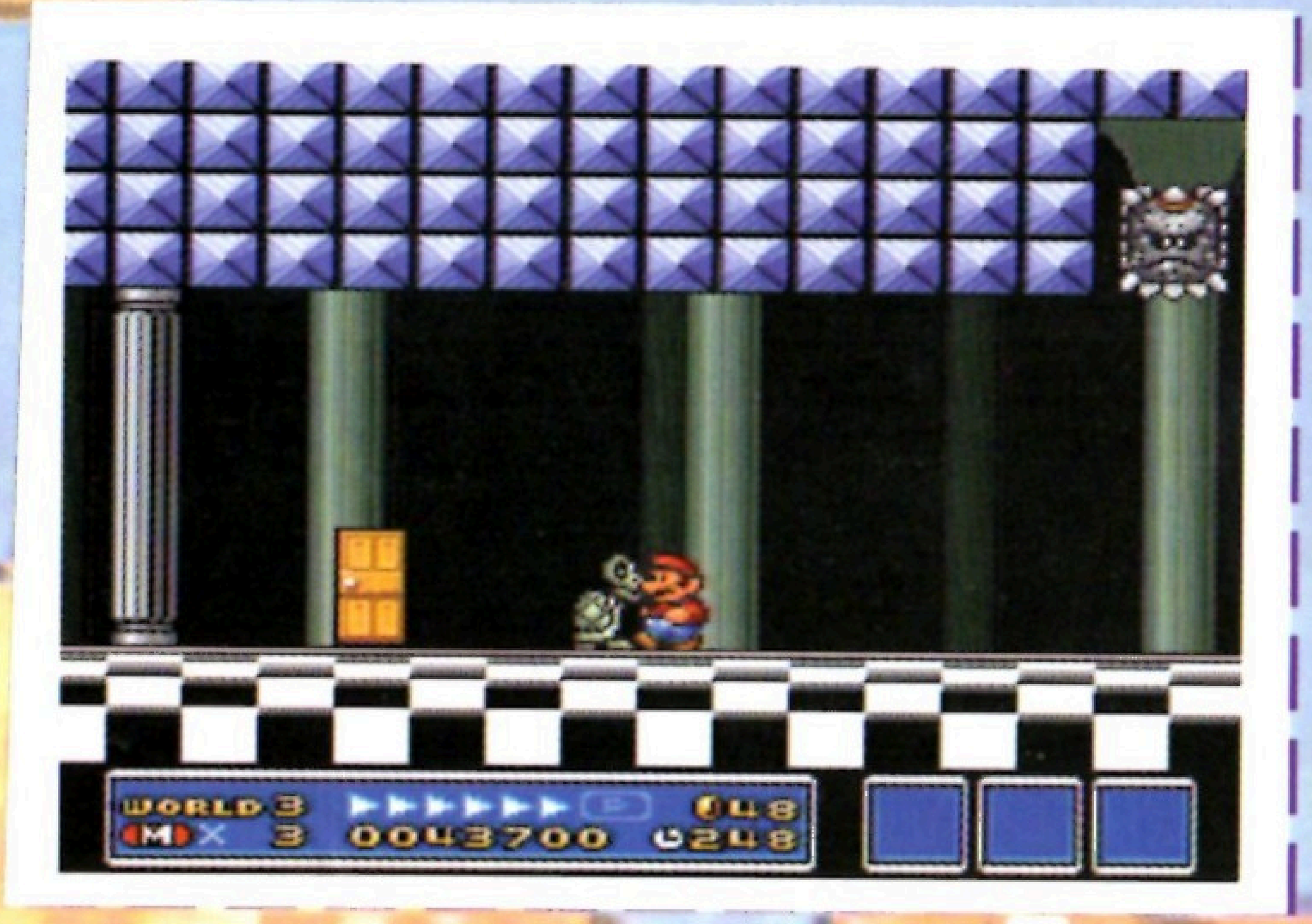
Todas as aventuras do Mario estão reunidas num só cartucho e ele, coitado, tem que se desdobrar para enfrentar todos os desafios. Está certo que Mario é um aventureiro incansável, mas assim também é demais... Com tanta diversão, o melhor é começar a jogar já.

Super Mario Bros. 3

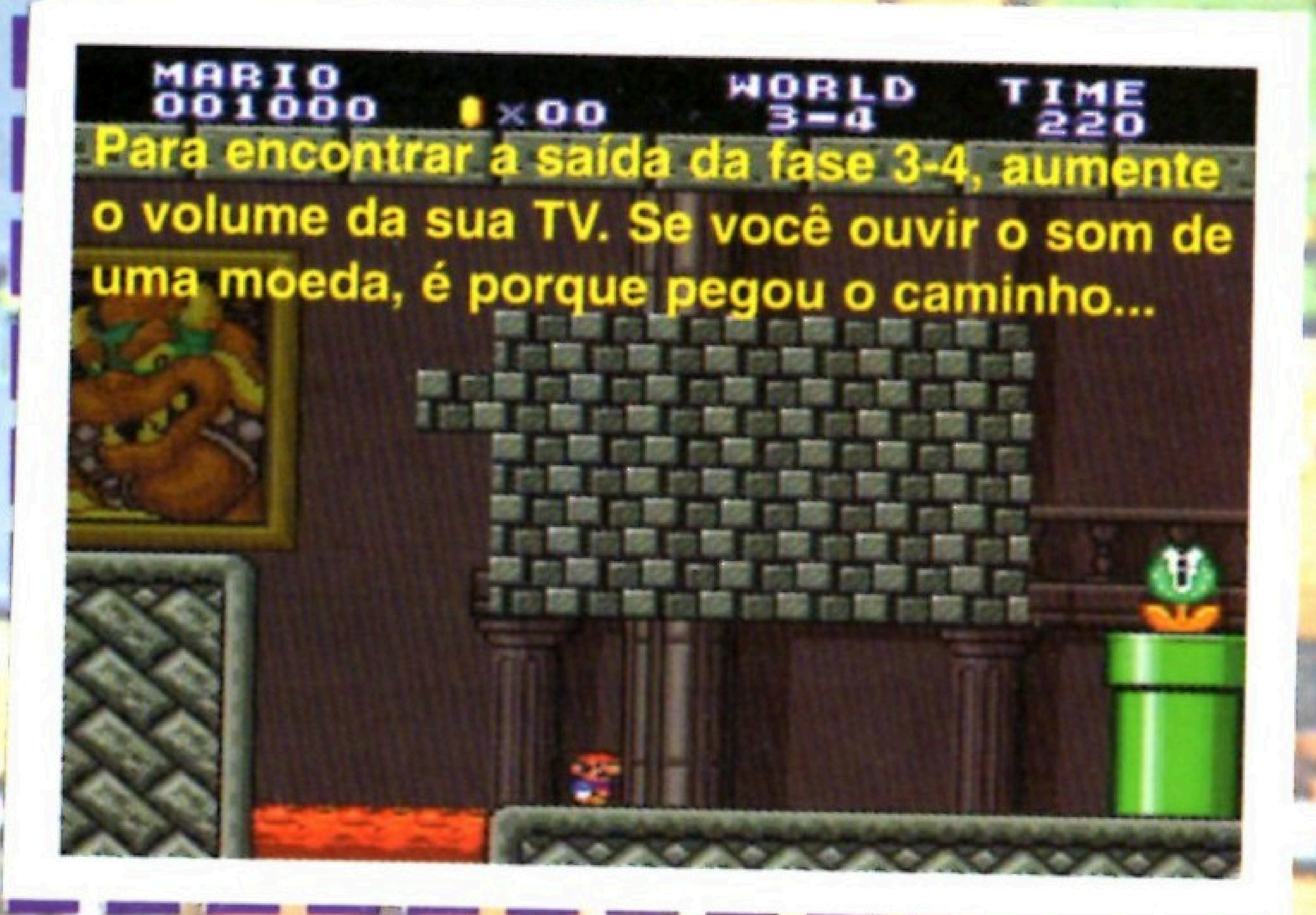


...vá para direita e abra o baú.

Super Mario Bros. 3



Super Mario Bros. - The Lost Levels



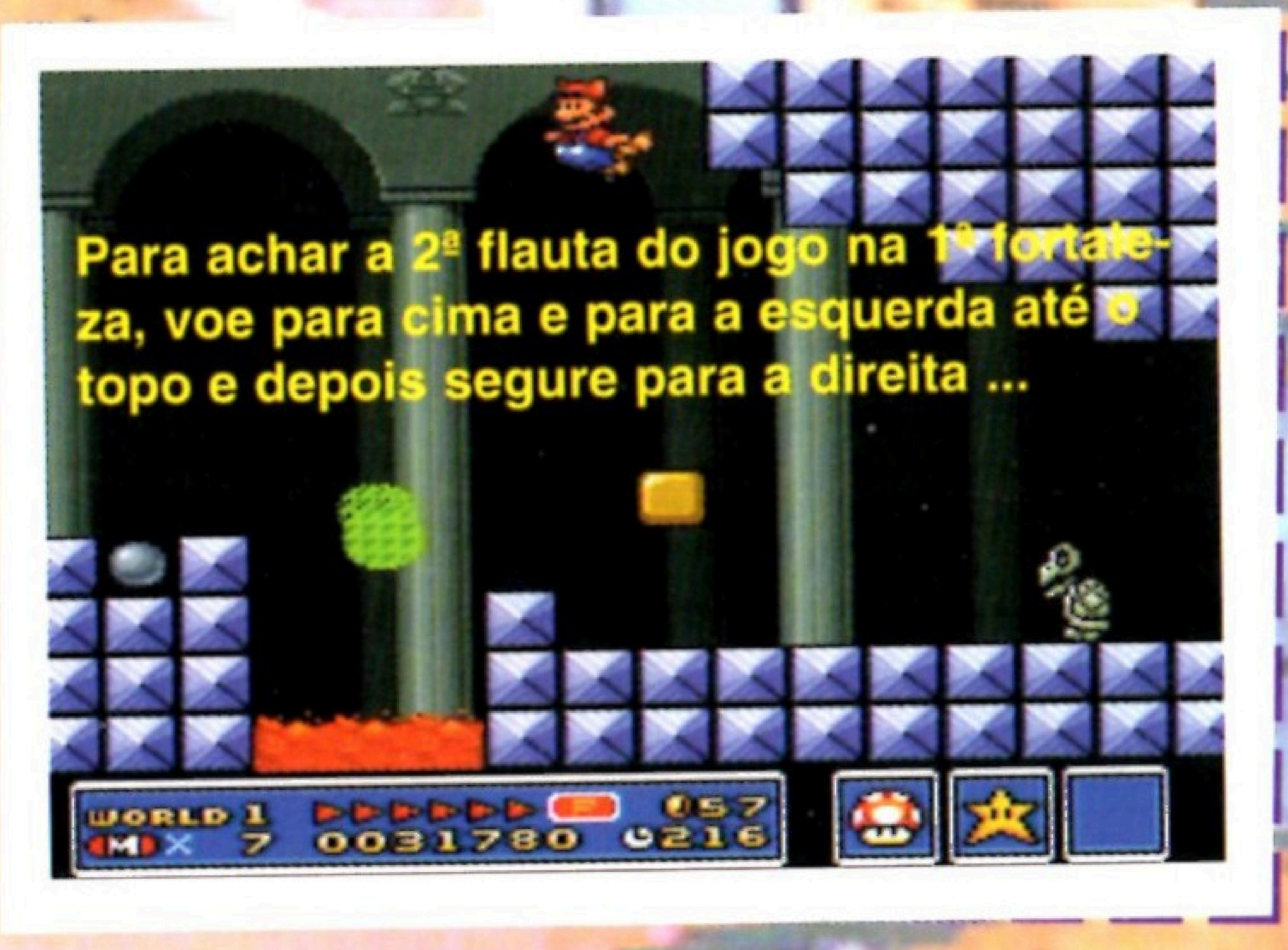
...certo. E se ouvir o som de uma buzina, é porque pegou o caminho errado.

Super Mario Bros. 3



...você ganhará uma âncora.

Super Mario Bros. 3



...para entrar em uma passagem secreta.

Super Mario Bros. 3



Na tela do mapa, use o martelo na pedra, ao lado da fase 3 e derrote os Fire Bros.

Super Mario Bros. 2



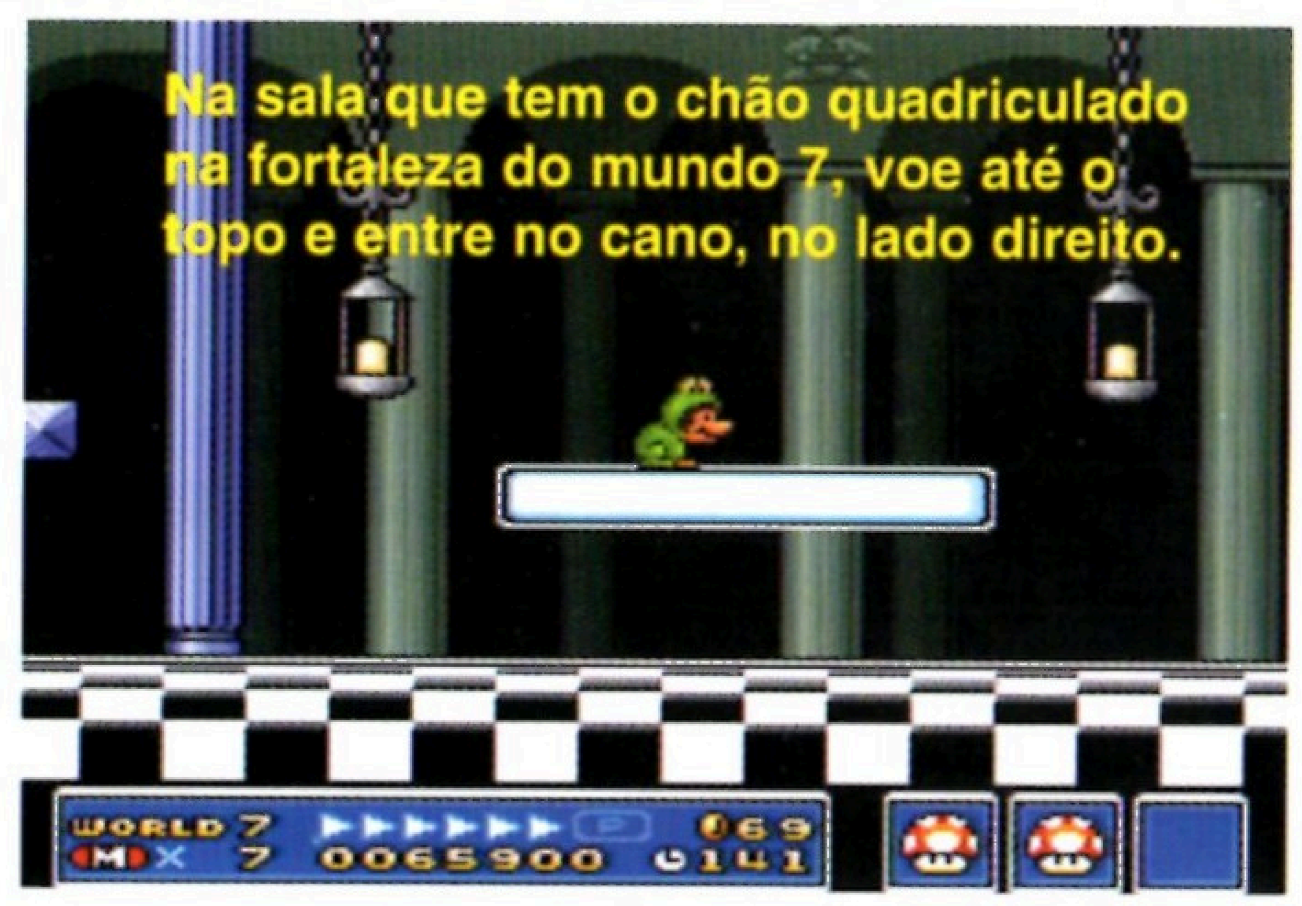
Para derrotar Birdo, pule em cima dos ovos que ele cospe, carregue-os e jogue-os de volta para ele.

Super Mario Bros. 3



Termine a fase 7-2 com 46 moedas (pegas na mesma fase), e, na casa com o cogumelo branco, entre para ganhar uma P-Wing.

Super Mario Bros. 3



Na sala que tem o chão quadriculado na fortaleza do mundo 7, voe até o topo e entre no cano, no lado direito.

Super Mario Bros. 3



Super Mario Bros. 3



Para eliminar Bowser, fique desviando de seus ataques até ele cair em um dos próprios buracos que fará no chão.

DONKEY KONG COUNTRY™


Fique em frente desse cacho de bananas na fase Gang-Plank Galleon para desviar dos ataques de King K. Rool. Pule...

...na sua cabeça depois que ele jogar a coroa.

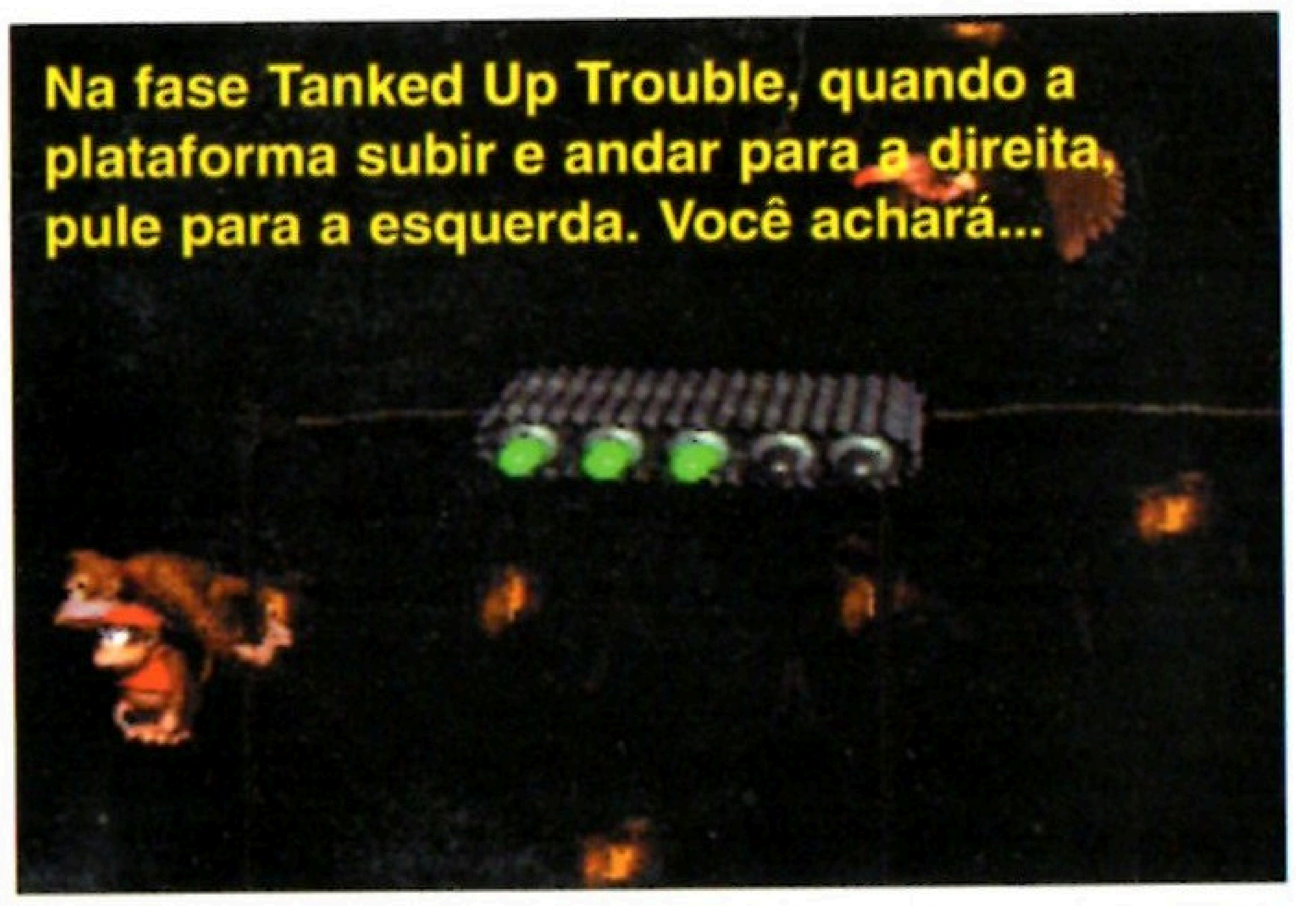
Os Kremlings esconderam mesmo o tesouro. Donkey Kong e seu parceiro Diddy terão que atravessar 34 incríveis estágios para encontrar o estoque de bananas. Não vai ser fácil, mas você pode ajudar, afinal de contas não estamos falando de qualquer estoque, mas sim da maior riqueza em Potássio e Vitamina A. Você vai ou não vai ajudar?



Pule dentro do barril da fase Candy's Save Point para salvar o seu progresso no jogo.


Jogue os barris na abelha rainha em Bumble B. Rumble somente quando ela estiver amarela.

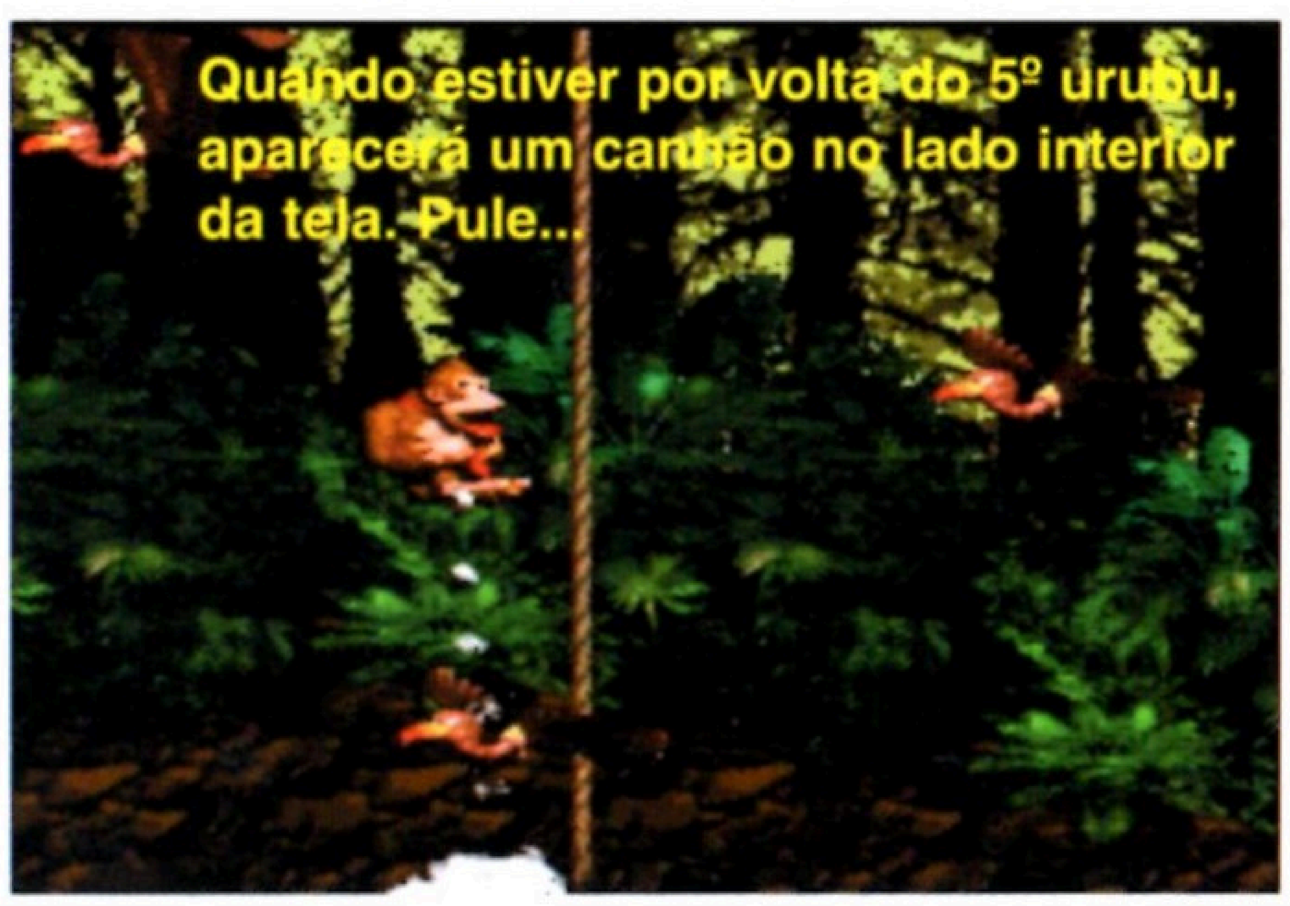

Para subir as cordas no final da fase Slipslide Ride, pule de uma para outra quando elas estiverem próximas, bem rápido.



...um canhão para fase de bônus.



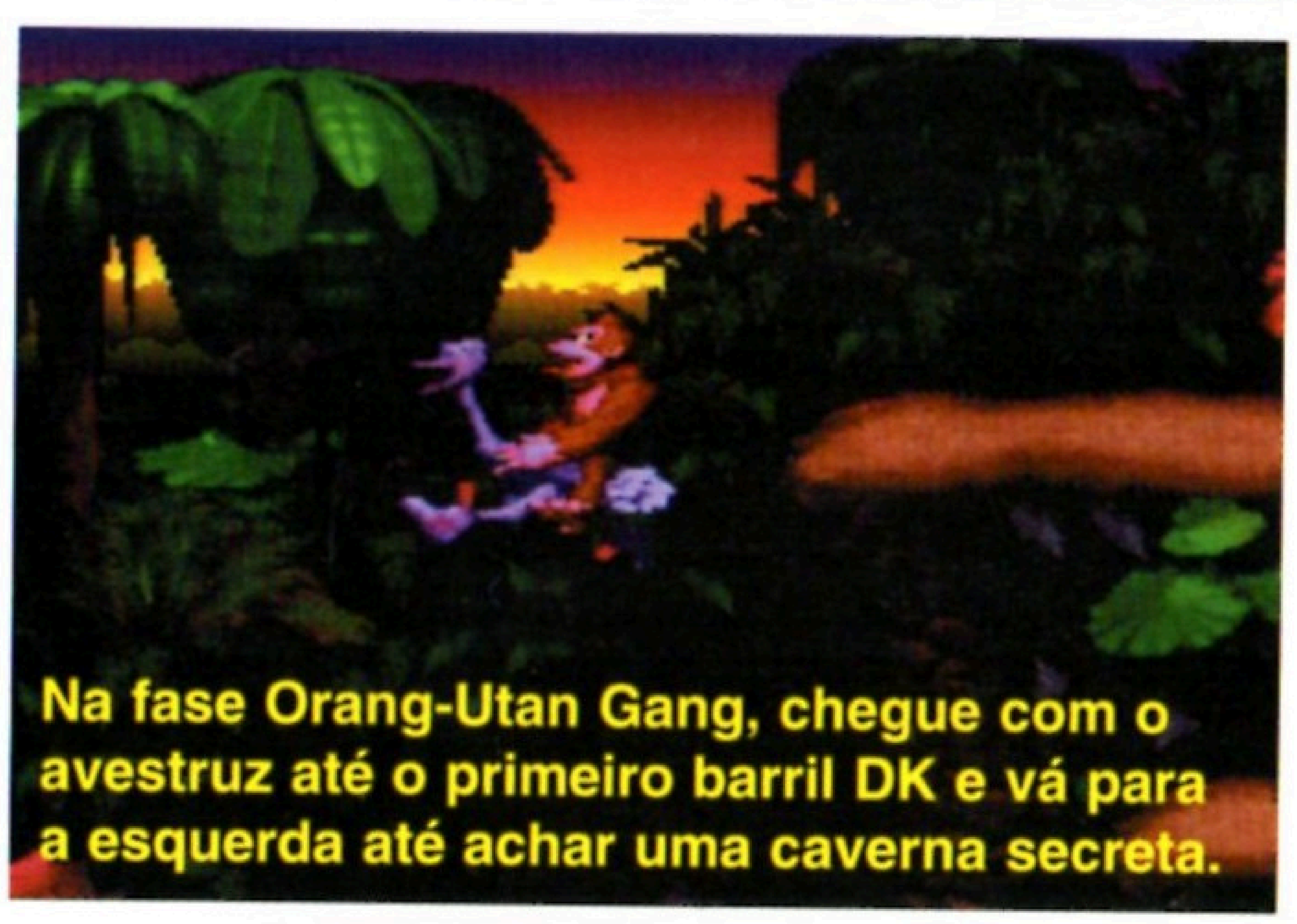
...o barril que aparecer. Você achará uma outra fase de bônus.



...dentro dele para achar uma fase de bônus.



...a esquerda e uma outra plataforma invisível levará você até o canhão.







DONKEY KONG COUNTRY 2 DIDDY'S KONG QUEST™


Para dirigir os balões na fase Red Hot Ride, fique em cima e pressione o direcional para a direita. Para ganhar...

...altura, fique em cima de uma corrente de ar quente.

As férias são ótimas, mas Donkey Kong nunca imaginou que tivesse de passar as suas em companhia de seus maiores inimigos. Diddy e Dixie agora vão ter que enfrentar o maior desafio de suas vidas: recuperar Donkey Kong das garras do Kapitão K. Rool e seus Kremlings sem perderem as bananas. Será que estes inexperientes heróis vão conseguir?


Na fase Bramble Scramble, jogue seu companheiro (Diddy ou Dixie) até o barril de invencibilidade e...

...ande pelos espinhos até achar o barril de bônus.

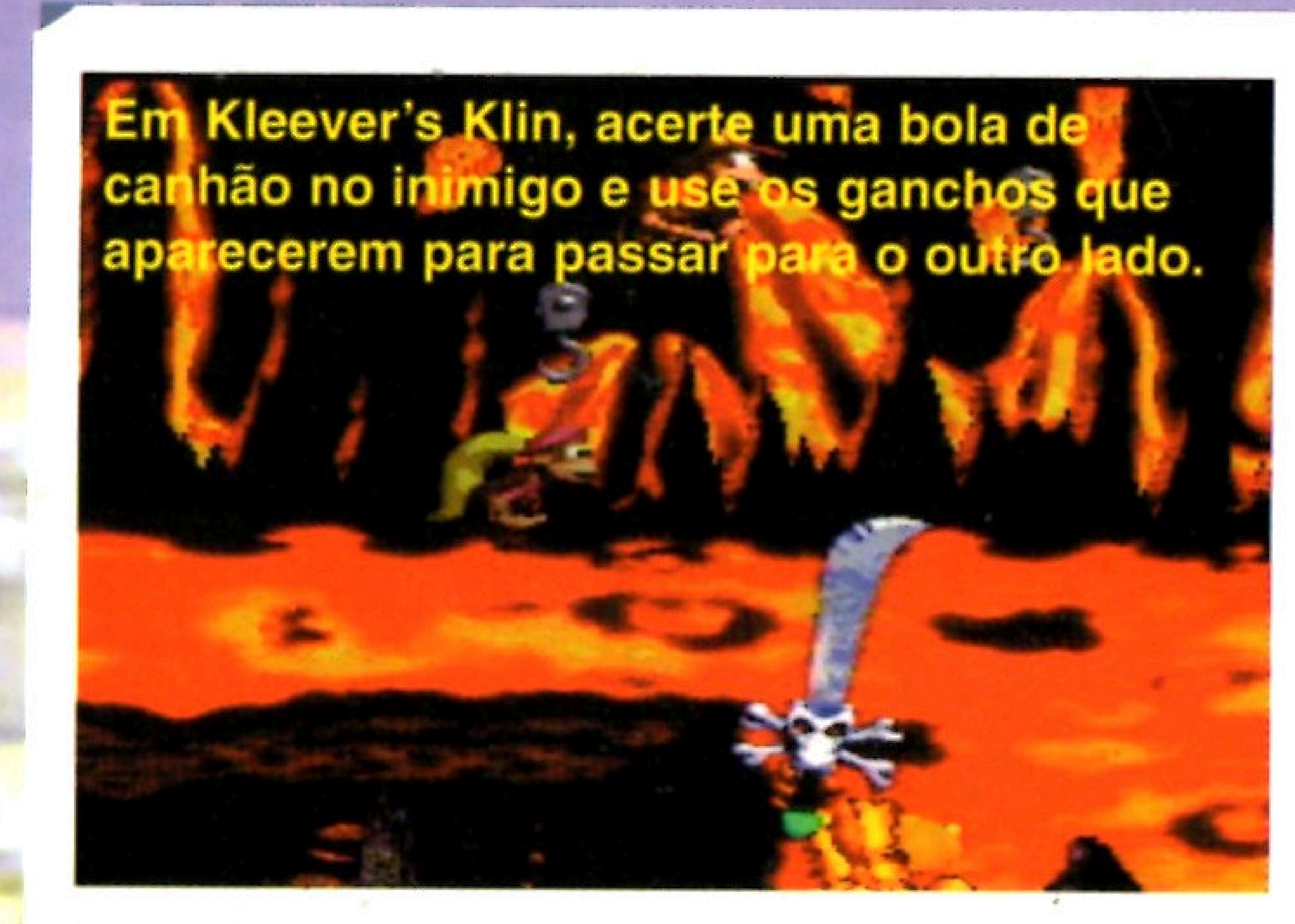

Os padrões de ataque de K. Rool mudam bastante, ele fica invisível. Preste atenção nos tiros que...

...se movem pela sala e jogue as bolas de chumbo de seu trabuco.


Na fase da Toxic Tower, segure o botão "A" para ganhar maior impulso e conseguir chegar até as plataformas mais altas.



Para derrotar o Rei Zangão, King Zing Sting, acerte um tiro no ferrão que está no seu traseiro.



Em Kleever's Klin, acerte uma bola de canhão no inimigo e use os ganchos que aparecerem para passar para o outro lado.

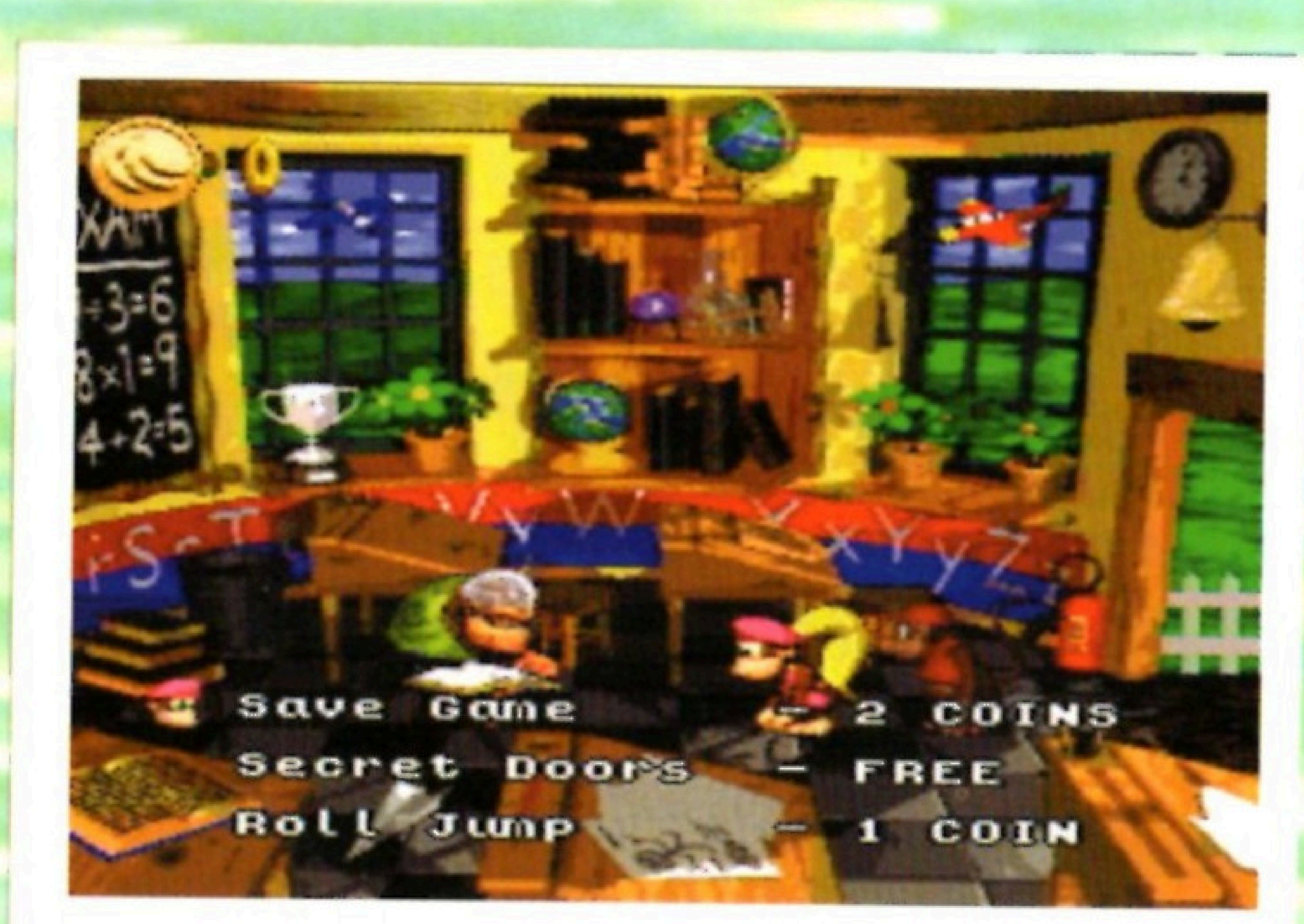




Após pagar todos os pedágios a Klubba e passar das fases do mundo perdido, você poderá derrotar K. Rool, que estará de volta.



Use a mesma estratégia para derrotar a primeira forma de K. Rool e talvez você acabe com a ameaça dos Kremlings.



Para salvar o seu jogo entre na fase Kong Kollege. A partir de um determinado momento, você terá de pagar duas moedas para entrar na opção desejada (save game).



Diddy e Dixie encaram uma corrida contra os Kremlings em Rickety's Race. Pule em cima do carrinho inimigo para eliminá-los.

THE LEGEND OF ZELDA
A LINK TO THE PAST™



Fale com o velhinho. Pegue o primeiro pingente e volte a falar com ele para pegar a bota.

Aventurar-se na terra de Hyrule, rodear-se de heróis e muita magia, perder-se em labirintos, andar por calabouços, percorrer florestas enevoadas... Tudo para resgatar o poder Triforce e a princesa Zelda das mãos do misterioso Agahnim. Será que ele vai conseguir? Veja o que você pode fazer.



Neste local, use o espelho para conseguir pegar o terceiro pingente.



Após pegar a pá no Dark World, volte ao mundo da luz e cave no canto superior esquerdo.



No mundo da escuridão, jogue uma pedra no círculo e ganhe um medalhão Quake.



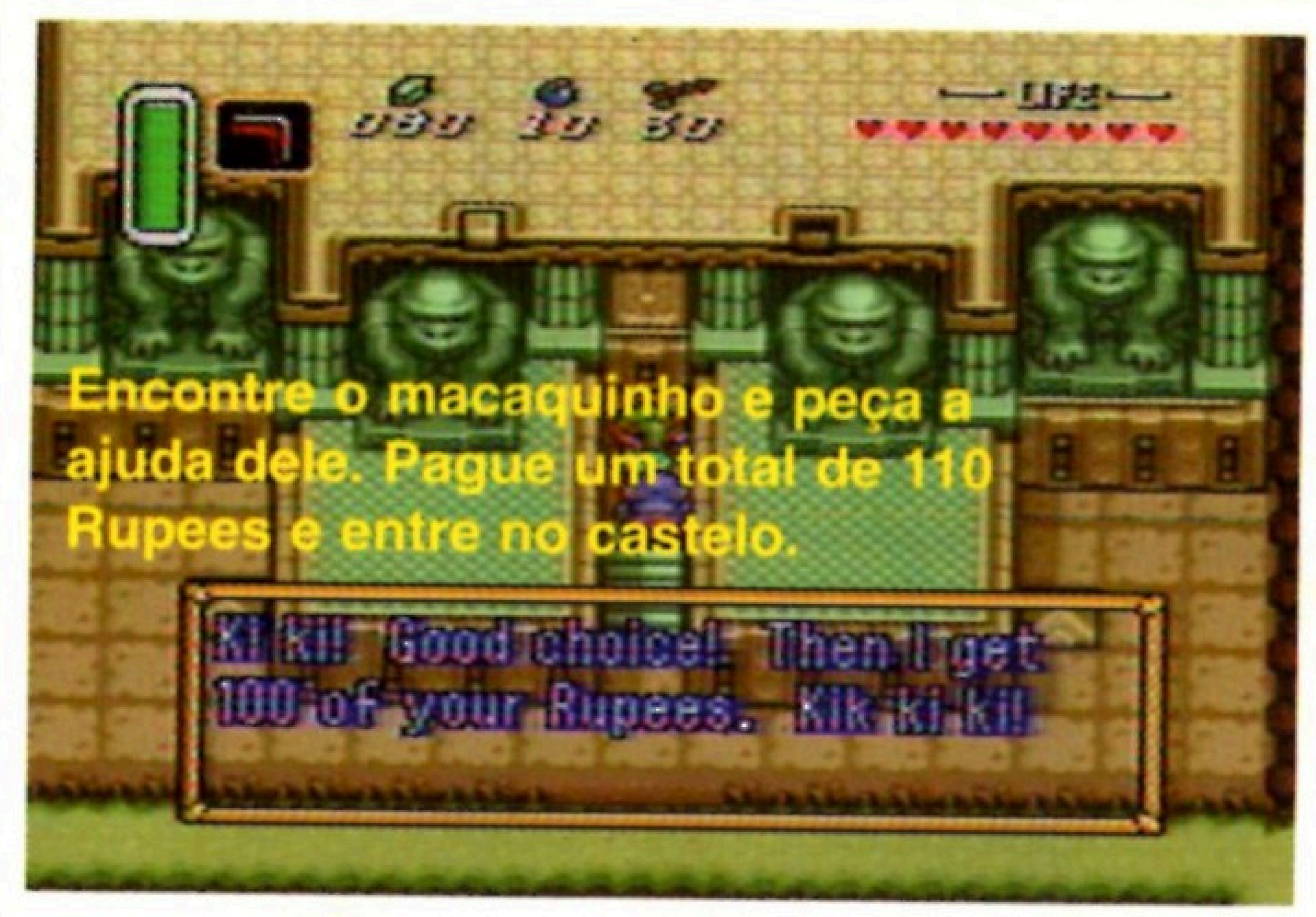
No cemitério do mundo da luz, no túmulo superior direito, bata de frente para abrir uma passagem.


Depois de pegar o Fire Rod, na floresta do Dark World, vá ao canto superior esquerdo e queime a cara da aranha de pedra.


Palácio nº 4: jogue a bomba dentro do cercado e leve a menina até a sala do chefe.


Acerte com o martelo ou com a bomba na máscara do escorpião.


Chegue aqui com 500 Rupees para pegar o pé de pato.



Encontre o macaquinho e peça a ajuda dele. Pague um total de 110 Rupees e entre no castelo.


Para eliminar Ganon, use a flecha de prata depois de acertá-lo com a espada.


Neste ponto do Dark World, use o Hook Shot para atravessar o rio.

Killer Instinct™



B. ORCHID - Fire Cat: segure ←, →,soco.

Bem-vindo ao futuro, ao mundo da Ultratech! Em busca de lucros absurdos a megacorporação Ultratech criou um dos espetáculos mais sangrentos de todos os tempos. A principal meta é destruir o adversário e testar as armas da corporação. Desta vez você vai ter que provar que é bom, senão...



GLACIUS - Liquidize: ↓ ,↘ ,→ , chute.



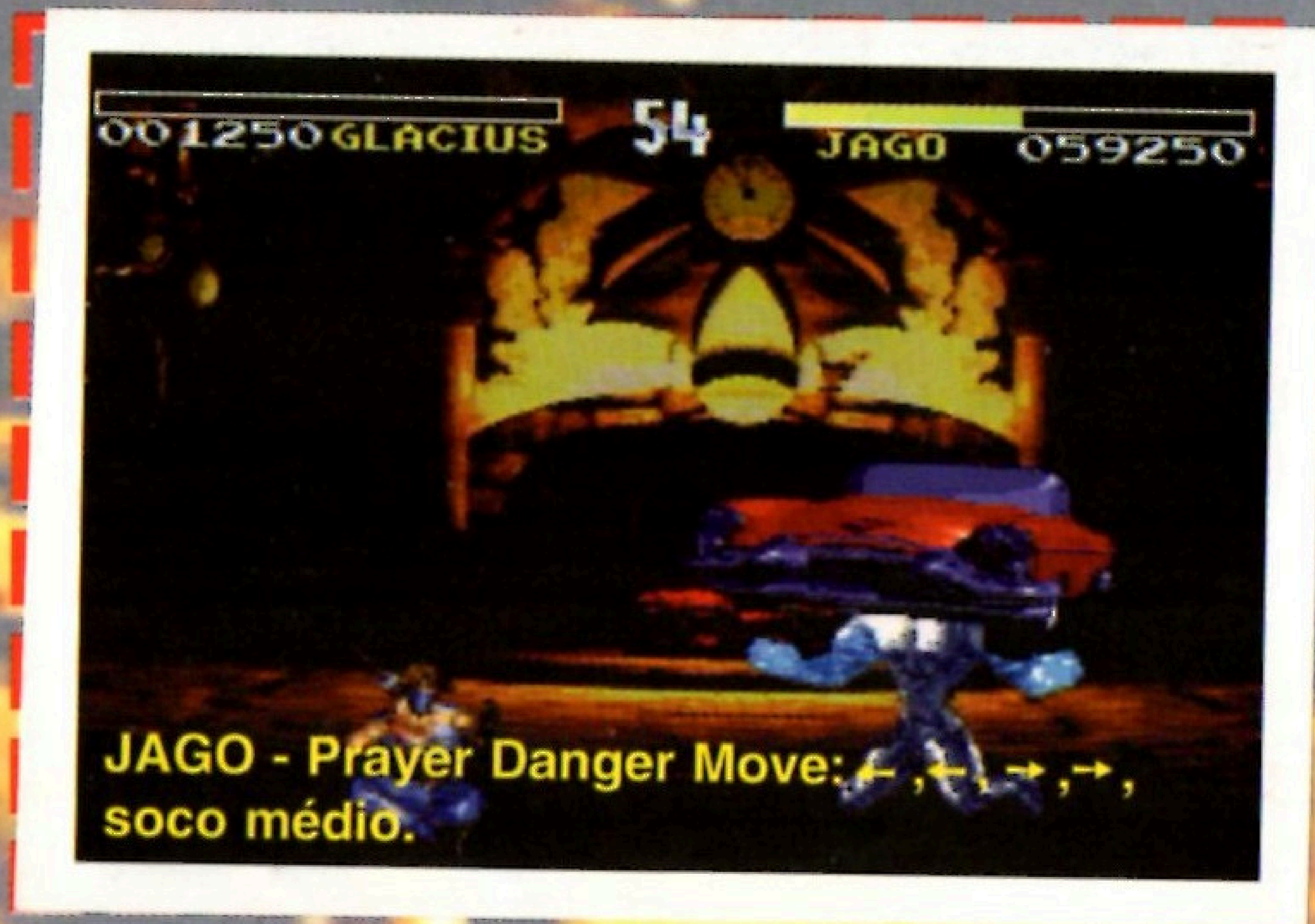
CHIEF THUNDER - Uppercut Danger Move: ↓,↙,←, chute forte.



Para transformar-se no seu oponente com o Spinal, faça um teleporte (↓, ↓, qualquer botão) no meio de um combo.



Para soltar esta magia de Spinal, absorva um projétil inimigo e faça: ↓, ↘, →, qualquer soco.



JAGO - Prayer Danger Move: ←, ←, →, →, soco médio.



TJ COMBO - Humiliation: ↓, ↓, soco fraco.



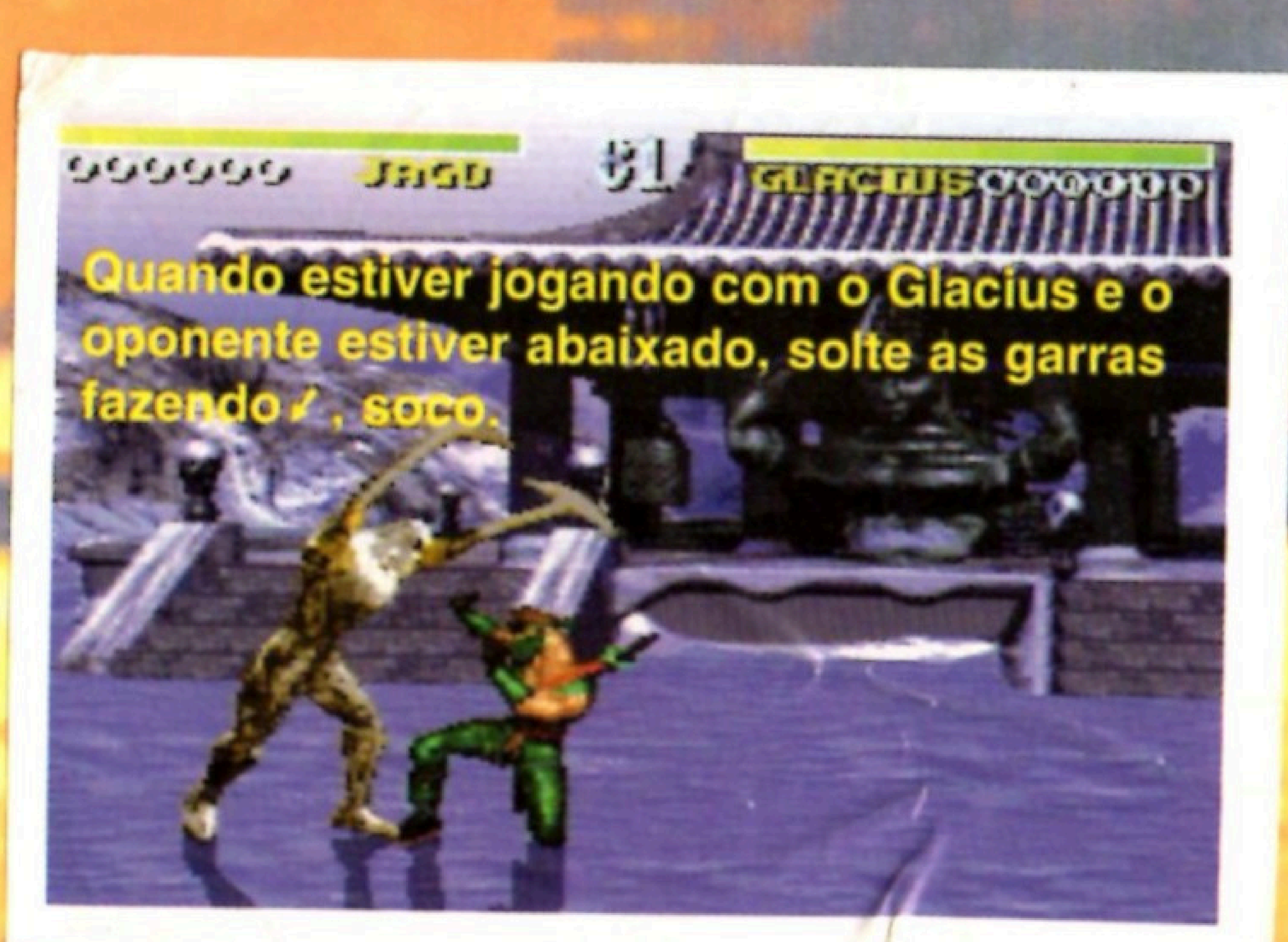
SABREWULF - Combo Breaker: segure ←, →, chute.



Para selecionar esta tela secreta do Spinal, segure ↑ e selecione o personagem...

...com o botão de soco médio. Deixe tudo pressionado até o jogo começar.





Quando estiver jogando com o Glacius e o oponente estiver abaixado, solte as garras fazendo ↙, soco.



B. ORCHID - Frog Danger Move: ↓, →, ←, chute fraco, e depois de transformado, chute forte.



TJ COMBO - Chiropractor Danger Move: ↓, ↘, →, chute forte.



FULGORE - Eyelaser: ↘, ↓, ↙, chute forte.



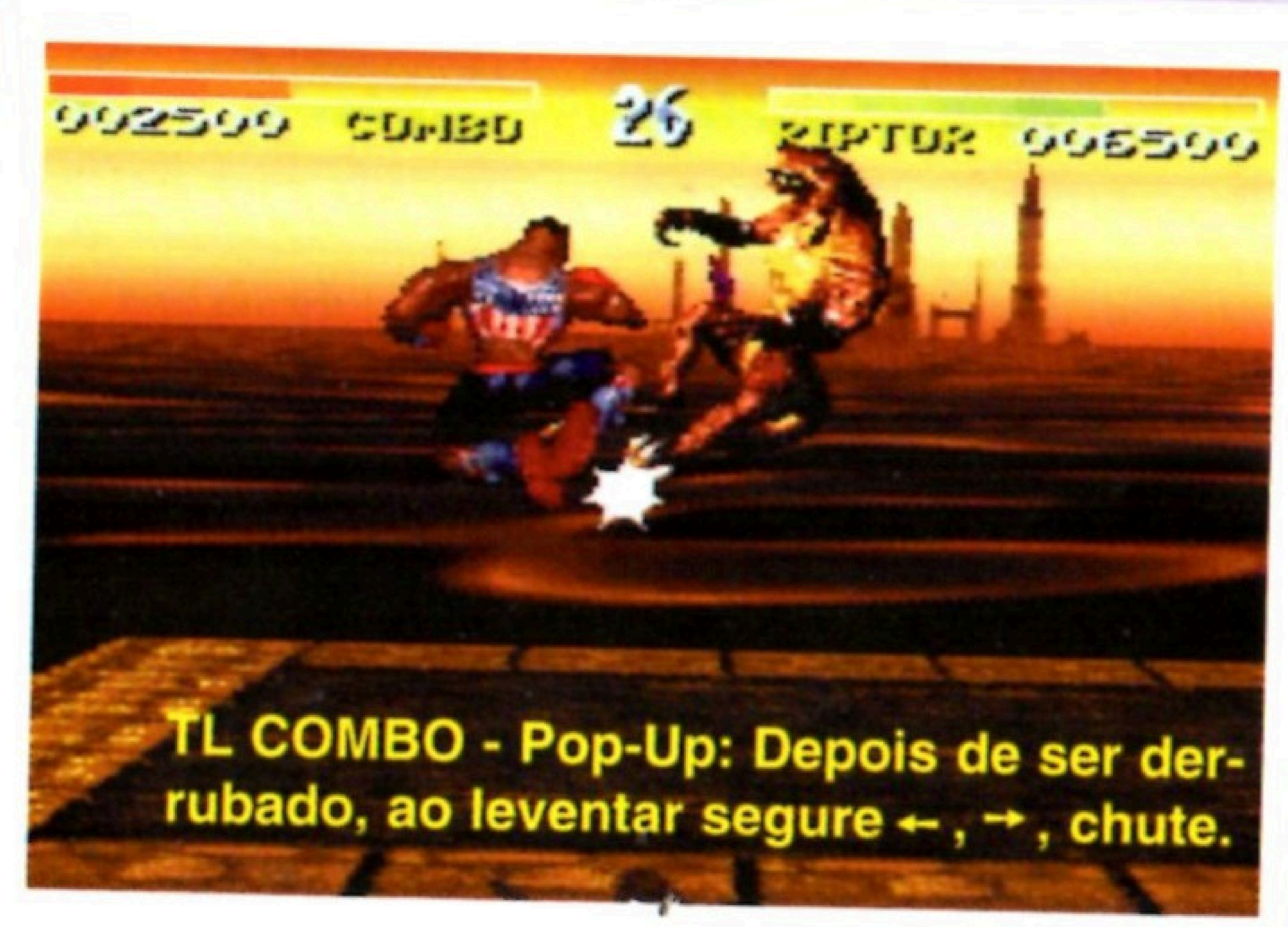
GLACIUS - Combo inquebrável de 5 golpes: ↑ + soco forte, segure ↙ por 2 segundos ↘, soco forte, chute forte, ↘, ↓, ↙, soco forte, ↓, ↘, →, chute forte...

...(faça depois de um Combo Breaker).





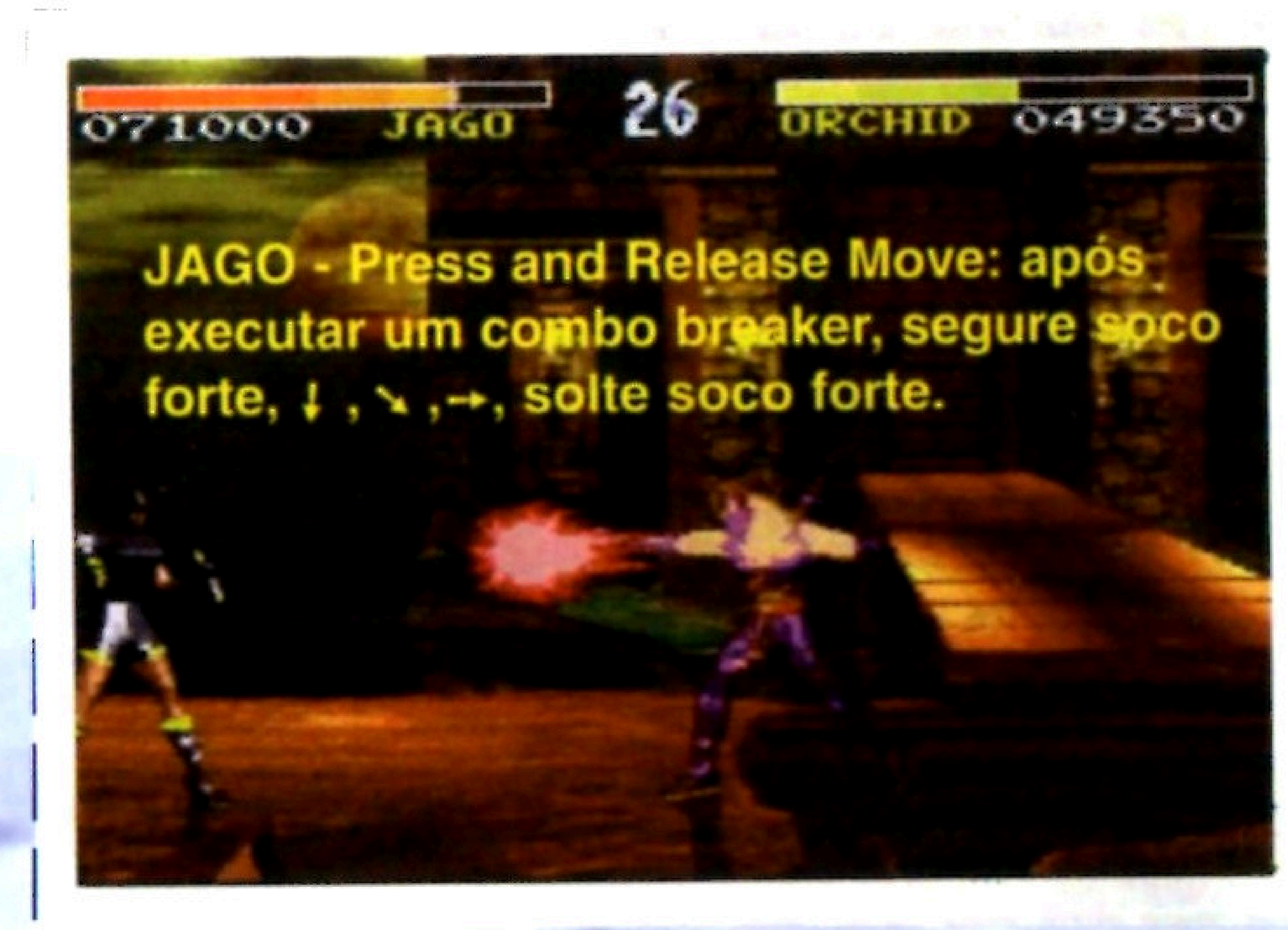
FULGORE - Gun'Em Down Danger Move: ↓, ↘, →, chute forte.



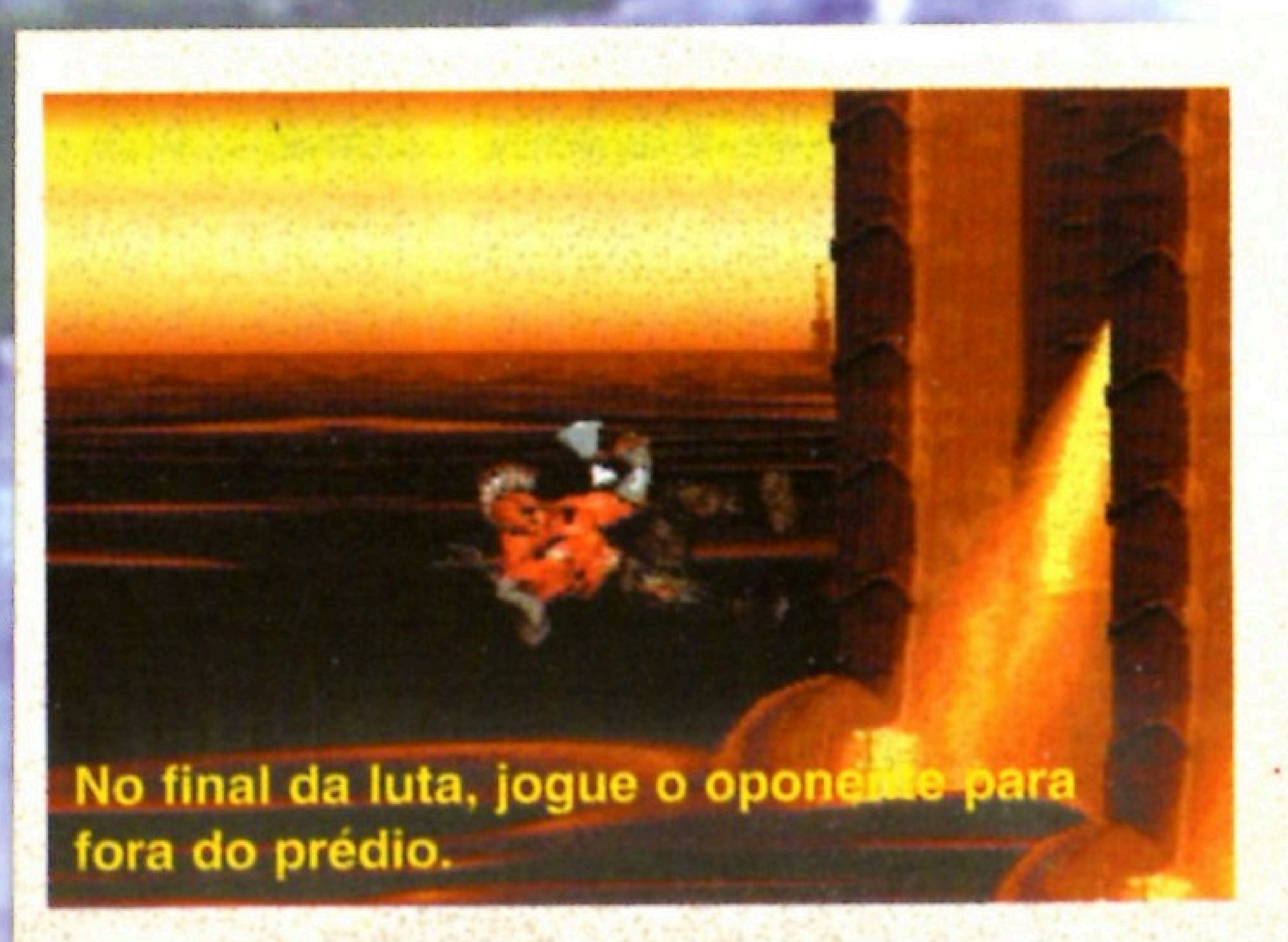
TL COMBO - Pop-Up: Depois de ser derrubado, ao levantar segure ←, →, chute.



B. ORCHID - Lasaken: ↓, ↘, →, soco.



JAGO - Press and Release Move: após executar um combo breaker, segure soco forte, ↓ , ↘ , →, solte soco forte.


No final da luta, jogue o oponente para fora do prédio.

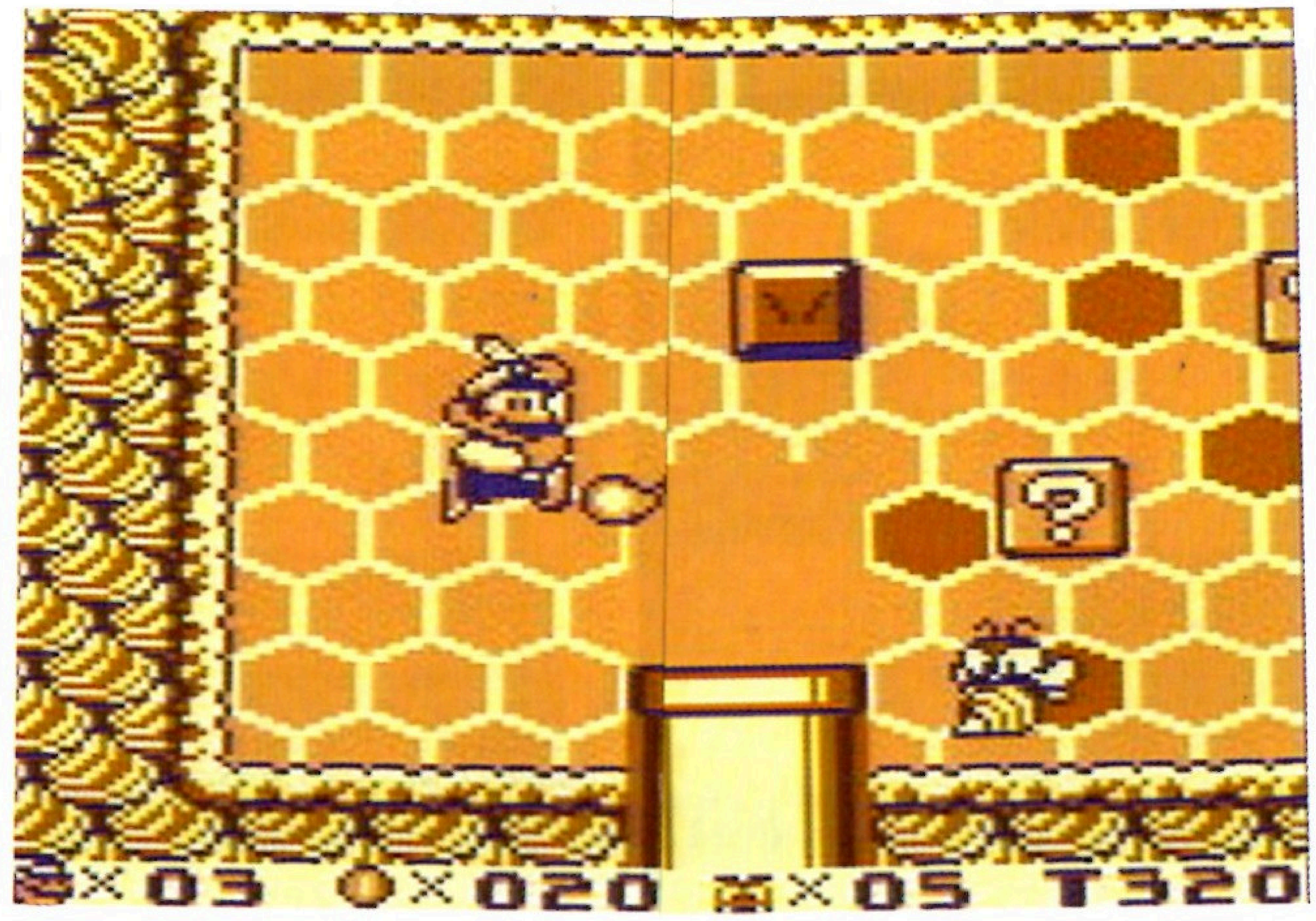



SABREWULF - Sabrepounce: segure ←, →.



FULGORE - Plasmaslice: →, ↓ , ↘ , soco.

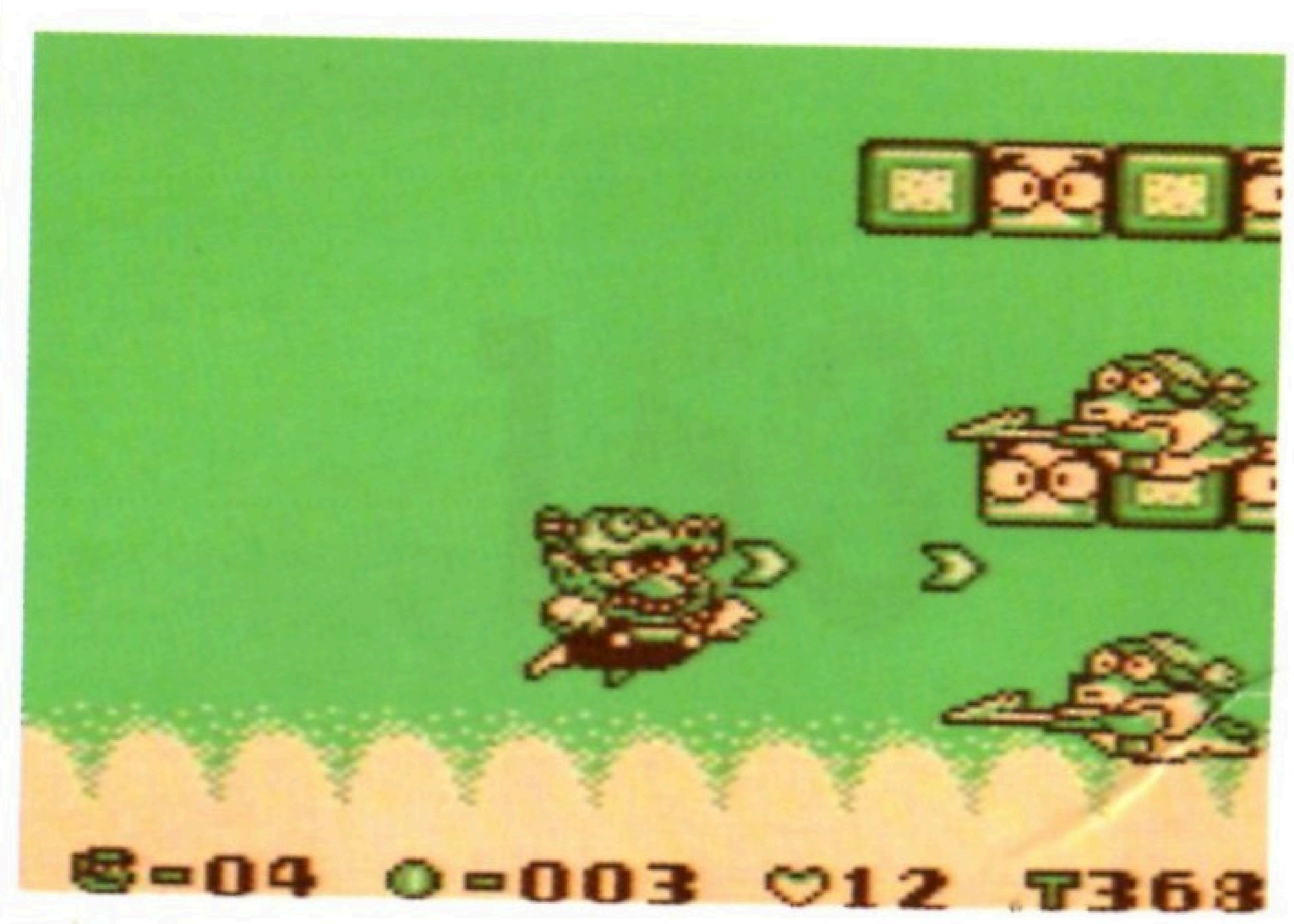
Super Mario Land 2
6 Golden Coins™

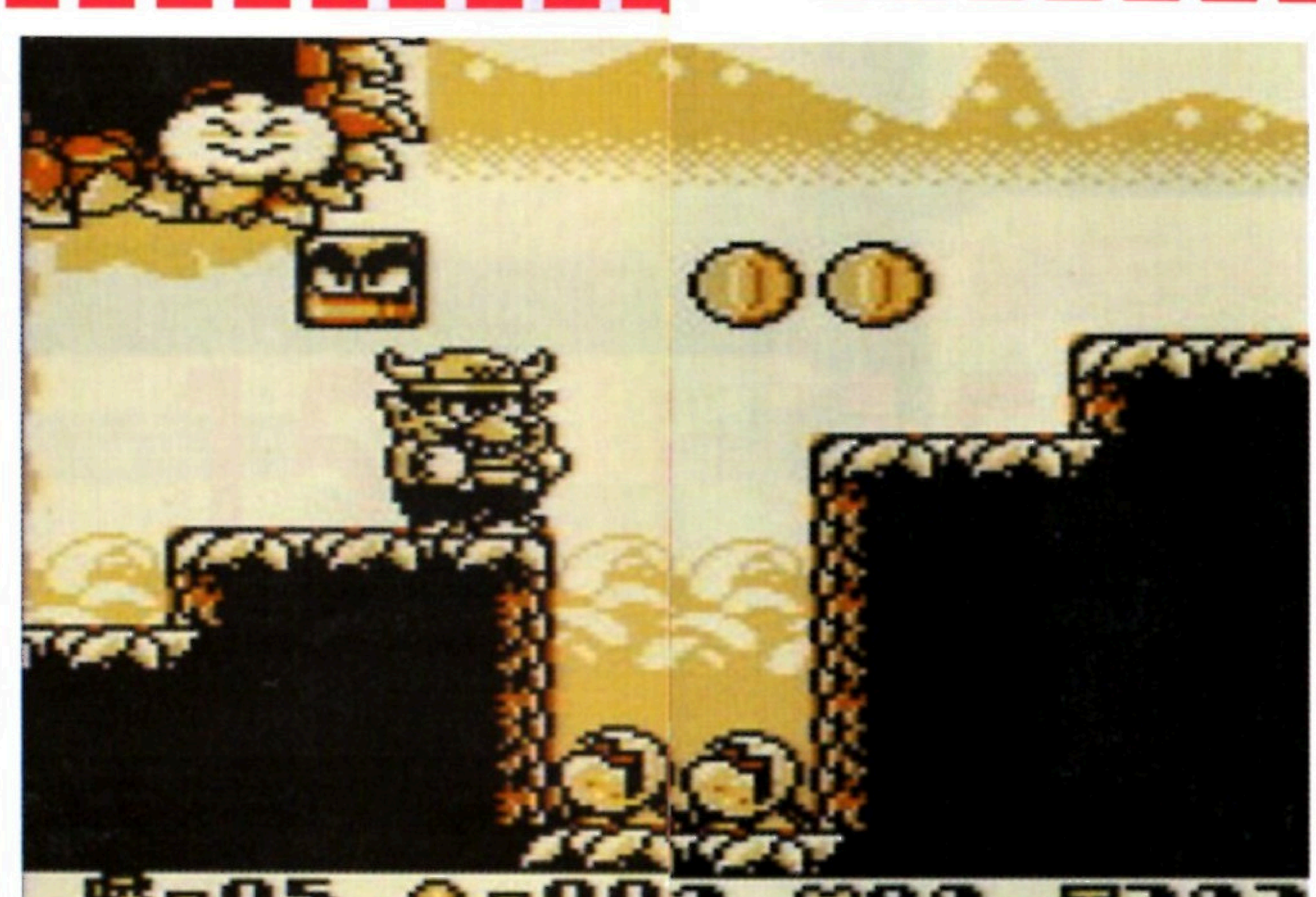




Esse Mario!... Sempre procurando encrenca... Desta vez vai ter que passar por vários lugares superdiferentes,como a Zona da Abóbora e a Zona do Espaço, para recuperar as seis moedas douradas e depois conseguir chegar ao castelo de Wario.

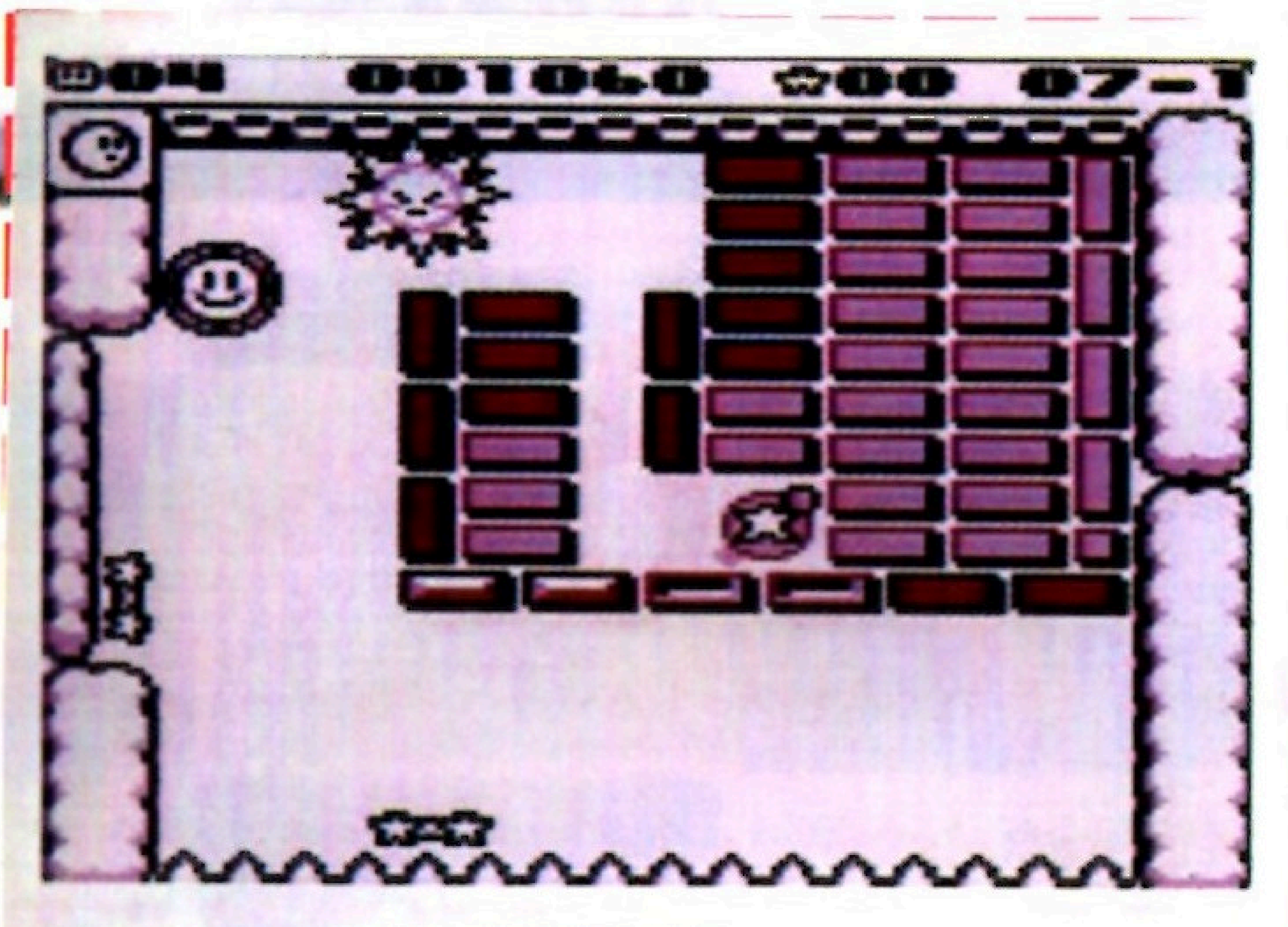
Wario Land
Super Mario Land 3™

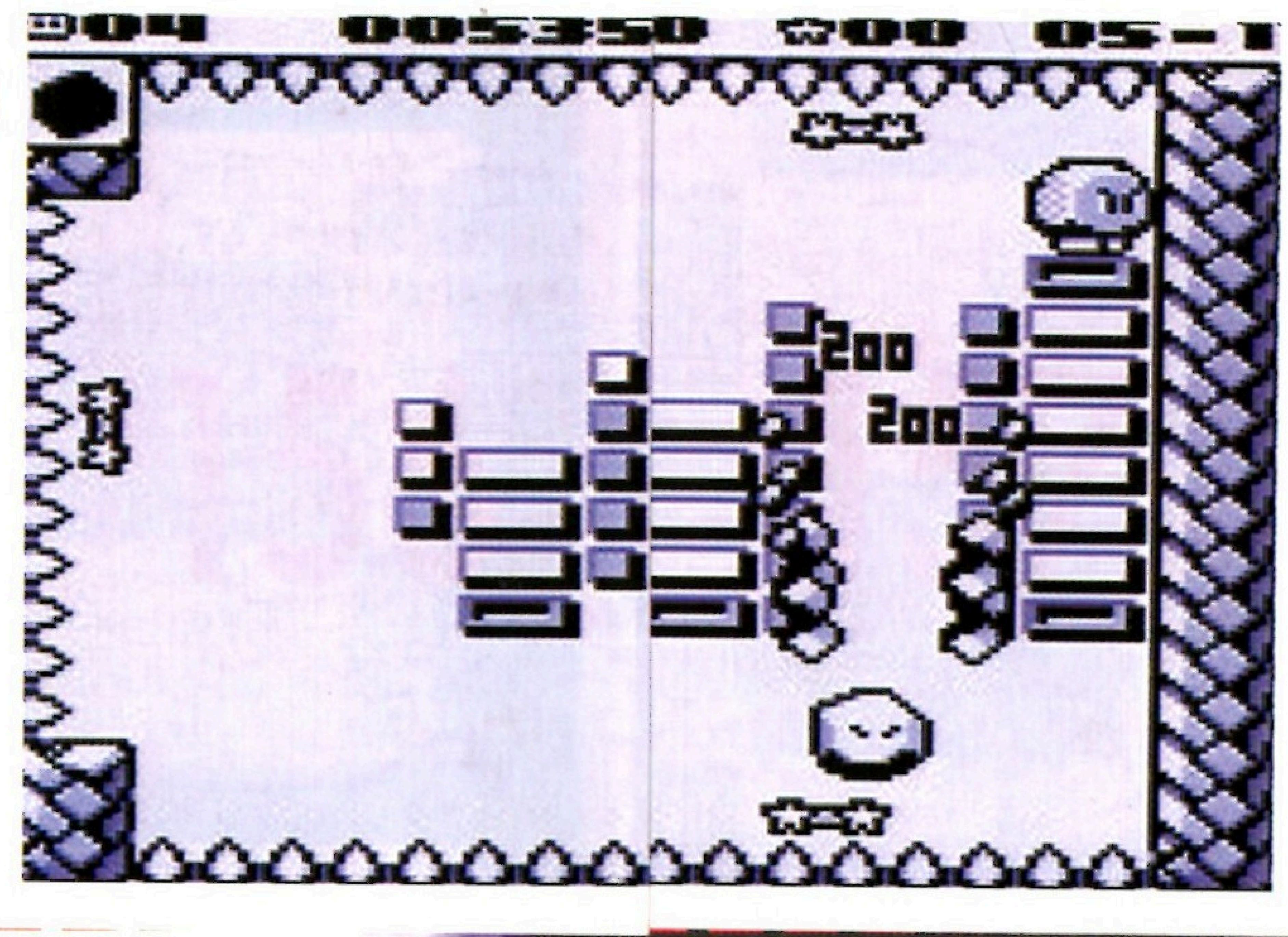




Por um castelo Wario é capaz de tudo! Desta vez ele quer, de todo jeito, driblar a esperteza dos piratas e pegar os seus tesouros. Para conseguir isso, o grande vilão, tem que percorrer uma longa caminhada: são 40 estágios na Ilha da Cozinha. Vai ser difícil, mas esse Wario é fera!!!

Kirby's Block Ball™

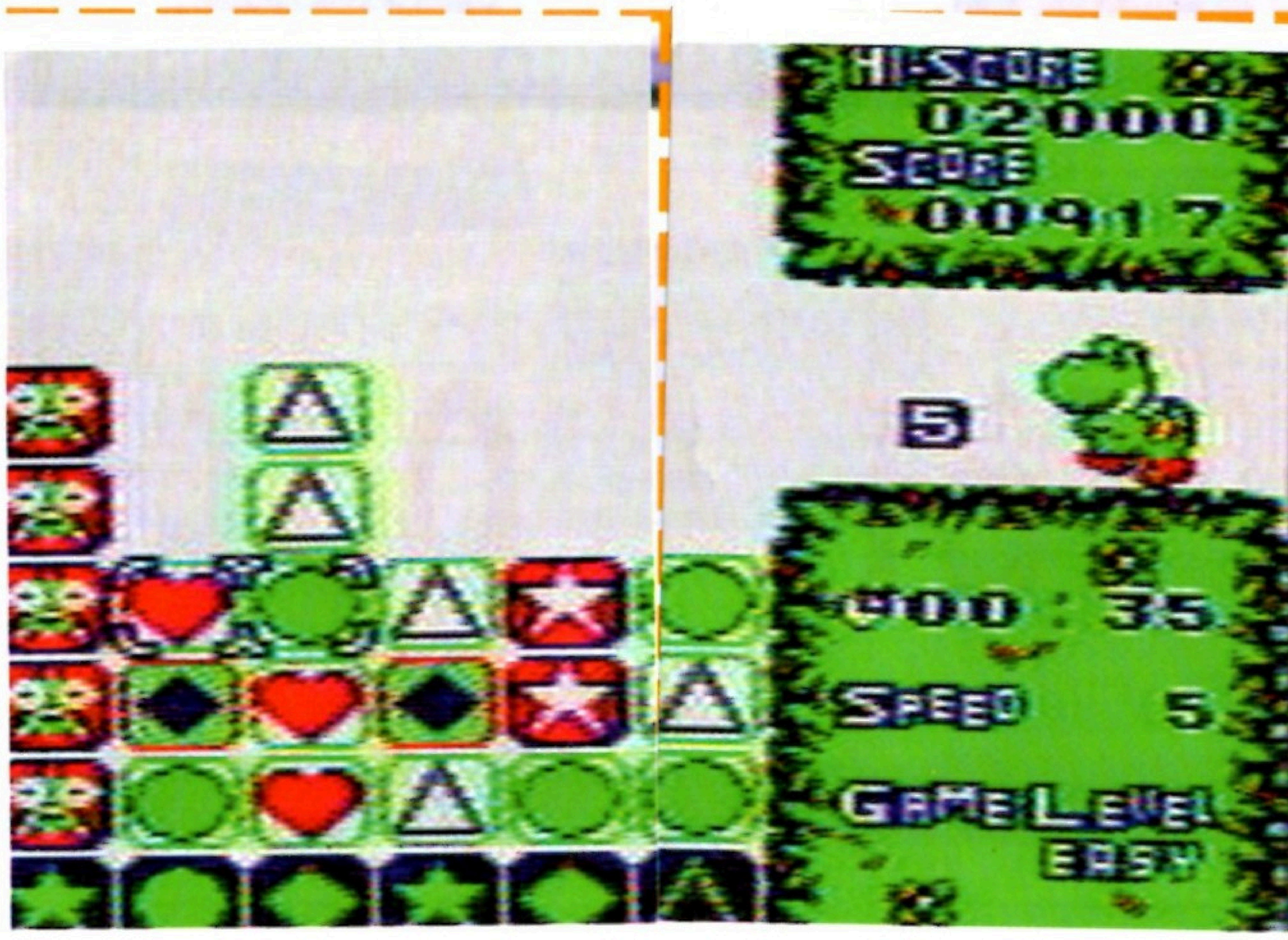




Kirby's Block Ball tem mais de 50 fases diferentes para limpar todos os blocos da tela. Para alcançar seu objetivo ele poderá contar com a possibilidade de transformar as bolas em outros Kirbys. Além disso, ainda poderá usar todos os poderes da pedra, do fogo, da faísca e do alfinete. Fácil né? Prepare-se, os desafios são muito maiores do que você pode imaginar.

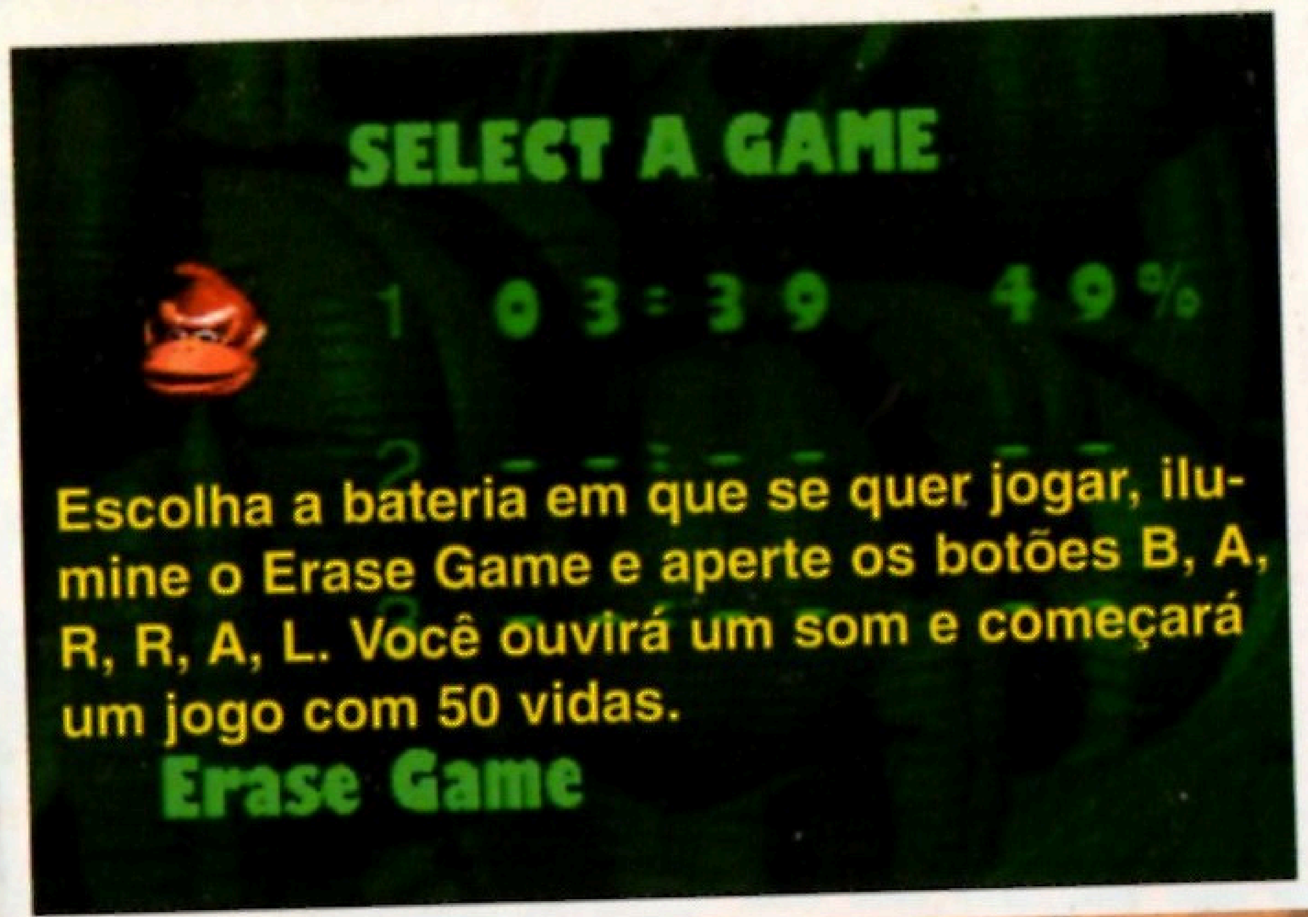
Tetris Attack™



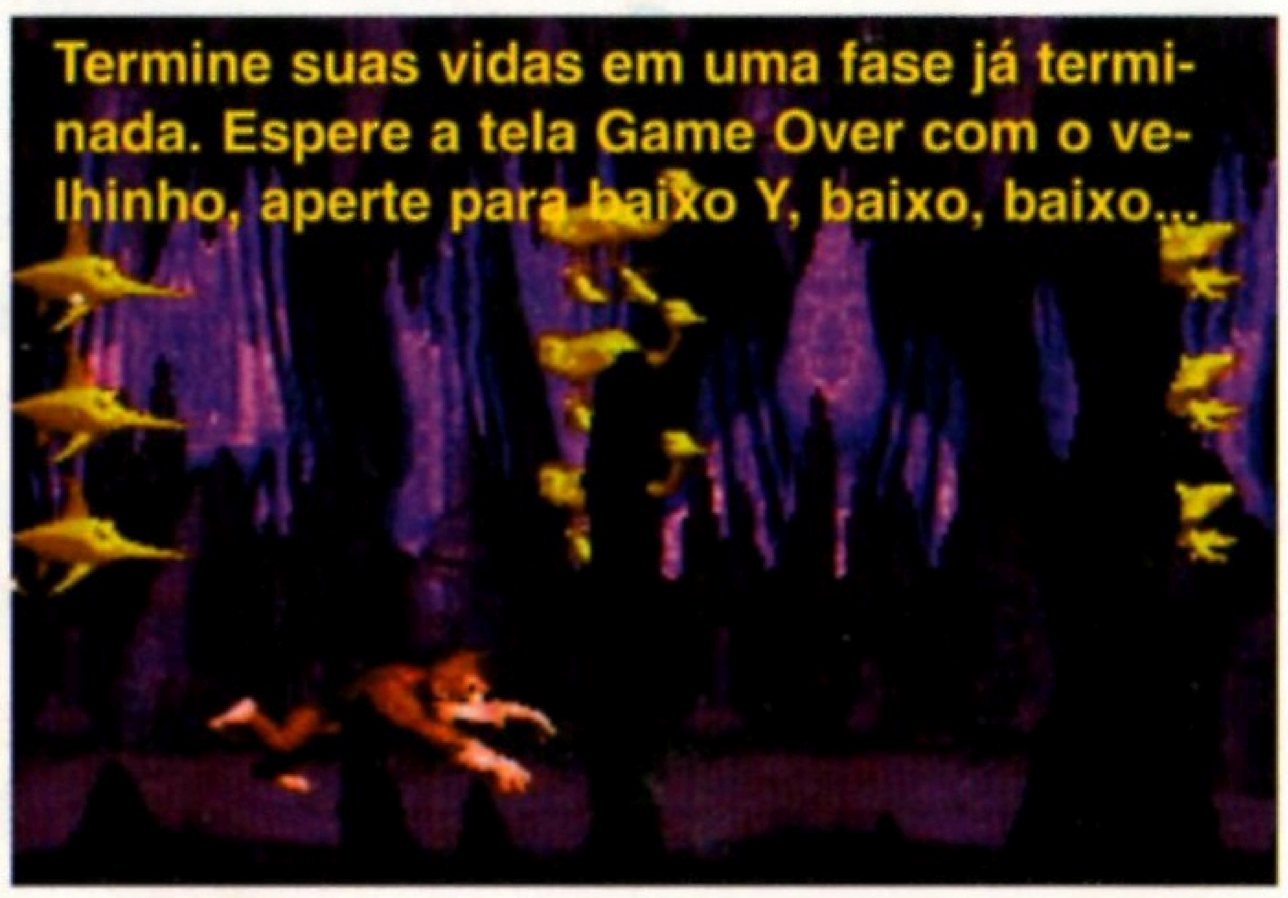


Um dos mais emocionantes puzzles de todos os tempos! Nesse cartucho os participantes podem jogar simultaneamente, o que é muito mais divertido. Já pensou? O adversário poderá estar na sua frente. Além disso você vai poder contar com os inovadores "combos" e "seqüências". Que luta!!! Vai dar "pega" na certa!

HOT



Escolha a bateria em que se quer jogar, ilumine o Erase Game e aperte os botões B, A, R, R, A, L. Você ouvirá um som e começará um jogo com 50 vidas.


Termine suas vidas em uma fase já terminada. Espere a tela Game Over com o velhinho, aperte para baixo Y, baixo, baixo...

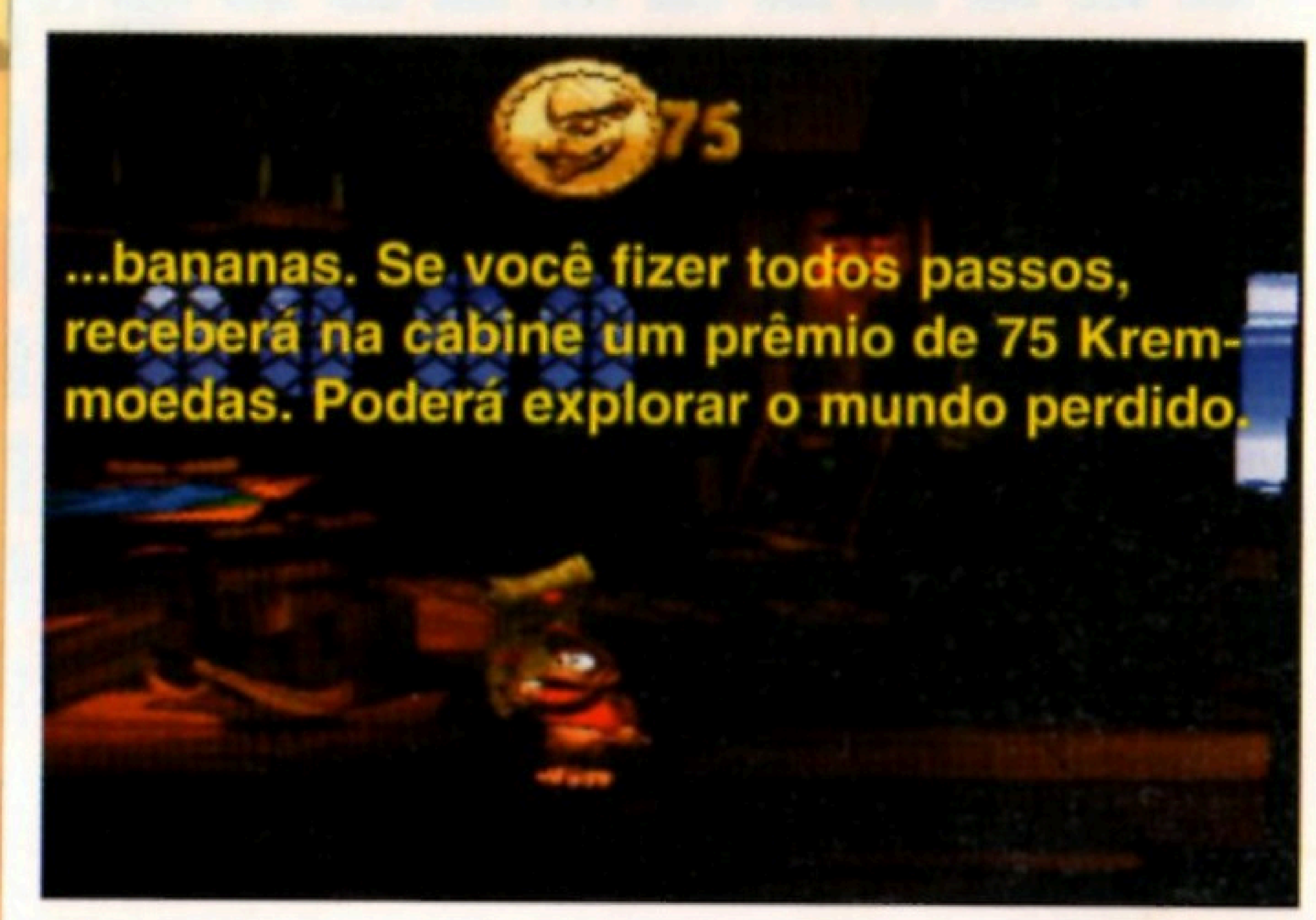
...Y. Termine com suas vidas em uma fase que você já tenha terminado. Espere aparecer a tela Game Over com o velhinho e aperte ↓ , Y, ↓ , ↓ , Y.



Na tela de seleção de personagens, quando estiver jogando com dois jogadores, cada um deve segurar para baixo e selecionar o lutador com o botão de chute...

...médio para se jogar na fase do céu.

1. No primeiro mundo, entre na cabine da fase Pirate Panic e saia sem pegar o balão de vida.
2. Pule por cima das duas primeiras bananas e pegue o próximo cacho, que fica em cima de alguns barris.
3. Ainda desviando do primeiro par de bananas, retorne à cabine e pegue o balão.
4. Repita o passo nº 2 e volte para a cabine, ainda desviando do 1º par de...



...bananas. Se você fizer todos passos, receberá na cabine um prêmio de 75 Krem-moedas. Poderá explorar o mundo perdido.



Explore as cavernas de Everfrost e você achará a estrela.

TIPS



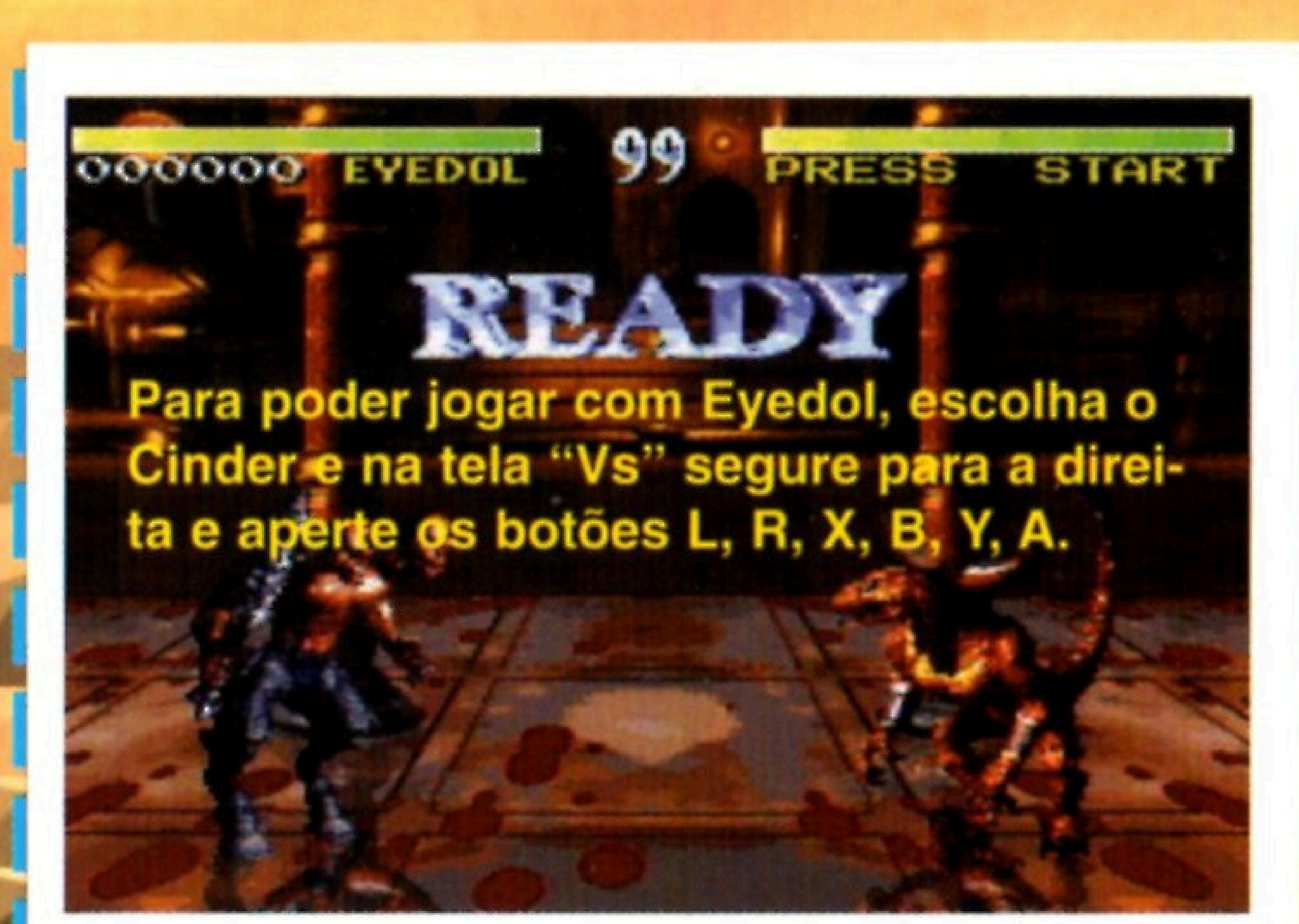
Para jogar na Special Cup, opção Time Trial, escolha o seu jogador, aperte para a...

...esquerda e ilumine o "Mushroom Cup" e aperte os botões L, R, L, R, L, L, R, R e A.


Para abrir as fases com ponto de interrogação, faça 100 pontos em todas as fases do mesmo mundo.


Após achar as 120 estrelas, atire-se do canhão, que está fora do castelo...

...até o telhado para achar Yoshi e ganhar 100 vidas.



Para poder jogar com Eyedol, escolha o Cinder e na tela "Vs" segure para a direita e aperte os botões L, R, X, B, Y, A.



Para encontrar o Cassino, vá para Booster Tower. Encontre o palhaço e jogue com ele até conseguir ganhar o "Bright Card", em seguida, vá para Bean Valley e no círculo de canos, entre no de cima onde tem uma bola de ferro. Destrua a bola e pule no canto para encontrar uma plataforma amarela.

O QUE VEM POR AÍ...

SUPER MARIO KART R™



Um dos melhores jogos de corrida já criados está maior, mais rápido e muito mais divertido na versão Nintendo 64.



HARVEST BODY™

Harvest Body enviará os jogadores de volta no tempo para eliminar a ameaça alienígena que poderia exterminar todos nós.

WAVERACE 64™



É uma experiência de corrida inteiramente nova, com condições aquáticas tão realistas que fazem o jogador pensar que deixou a terra há muito tempo!

STAR FOX 64™

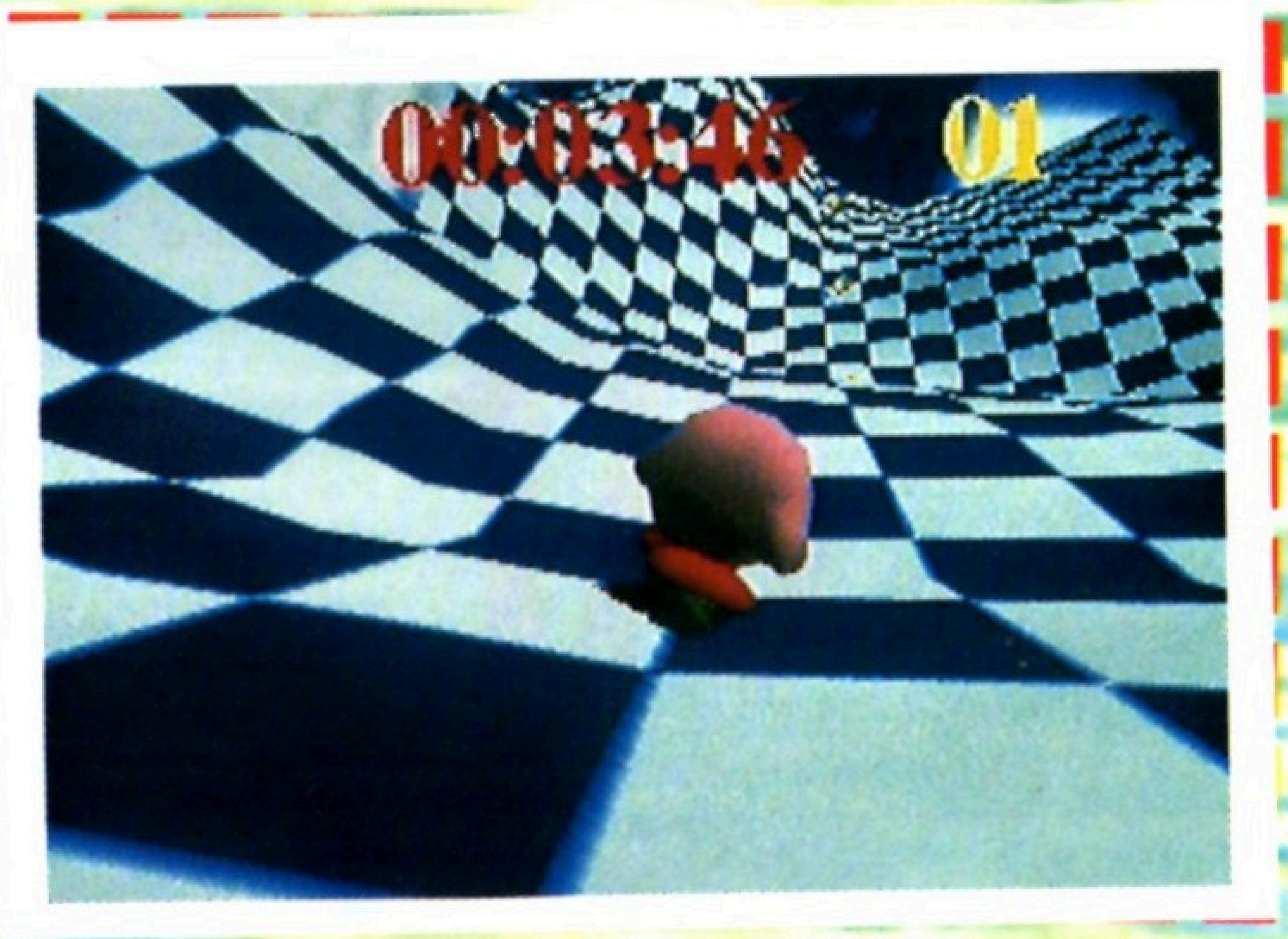


Os jogadores voam em um universo de 360° completos, enquanto lutam para superar Star Wolf - o cruel e poderoso caçador de recompensas!

STAR WARS™ SHADOWS OF THE EMPIRE™



A saga do Star Wars continua no Nintendo 64 com o controle preciso de jogo e espantosos gráficos detalhados que apresentam polígonos com mapeamento de textura em 3-D.



KIRBY'S AIR RIDE™

Kirby e sua turma são os astros desta corrida esportiva trazida à realidade com incríveis gráficos e muita velocidade.

DONKEY KONG COUNTRY 3™ DIXIE KONG'S Double Trouble!™

Este título mostra Dixie Kong e seu novo companheiro Kiddy, além de muitas áreas escondidas, ítens especiais, novas habilidades e novos meios de transportes.





GAMEMANÍACOS, ATENÇÃO!

É fácil completar seu Livro Ilustrado. Envie seu pedido dos cromos faltantes pelo correio, com seu nome, endereço, CEP e data de nascimento para:

LIVRO ILUSTRADO

Nintendo® WORLD

CAIXA POSTAL 07547 CEP 06296-990
Vila dos Remédios - Osasco - SP

O pagamento deverá ser feito através de cheque nominal à PANINI BRASIL Ltda. O valor de cada cromo é de R$ 0,08. Adicione R$ 1,00 no total de seu pedido para despesas de manuseio e postagem.

Atenderemos os pedidos efetuados até OUTUBRO/97

O PREENCHIMENTO DESTA COLEÇÃO NÃO DÁ DIREITO A PRÊMIOS OU BRINDES, NEM SE DESTINA A CONCURSO OU SORTEIO, DE ACORDO COM A LEGISLAÇÃO EM VIGOR, ARTIGO 15 DA LEI 5.988 DE 14 DE DEZEMBRO DE 1973.

paninibr@snet.com.br

Livro Ilustrado Nintendo World é uma publicação da Panini Brasil Ltda.
Diretor-Presidente: José Eduardo Severo Martins; **Diretor Industrial:** Alfredo Porto Júnior; **Diretor Administrativo e Financeiro:** Roberto Augusto Bezerra; **Gerente de Marketing:** Beatriz Beresford da Costa; **Assistente de Marketing:** Carlos Eduardo Cruz; **Desenhista:** Sérgio Ricardo Ivonisko; **Editora:** Mônica Galati; **Redatora:** Ana Dilcéia Sauer Albertini; **Coordenadora:** Sonia Regina Donegá Piva; **Colaboradores:** Roberto Massaru Higa; Playtronic - Ruy Guilherme de Matos e Cassiano Pereira Barbosa; AnimGrafs - Roberto T. Nagano e Katia Sayuri Kamimura; **Gerente de Vendas e Distribuição:** Pedro Augusto de Sá; **Supervisora de Promoção:** Gisele Senoi; **Gerente de Fábrica:** Eduardo Castão; **Engenheiro de Produto:** Eniel do Espírito Santo. **Papel Adesivo:** Adespan; **Fotolito:** First Line; **Impressão do Livro Ilustrado e cromos:** Takano.

PANINI BRASIL Ltda.
C.G.C. 58.732.058/0001-00 - Insc. Est. 492.221.021.117
Redação e atendimento: Av. Presidente Kennedy, 3883 - CEP 06298-190
Vila dos Remédios - Osasco-SP - Caixa Postal 07547 - Telex: (011) 72924 - EAPNBR ©1996 PANINI BRASIL Ltda.
Distribuído no país com exclusividade pela DINAP S.A. - Distribuidora Nacional de Publicações.

NINTENDO®64

ISBN 85-7351-014
9 788573 510140